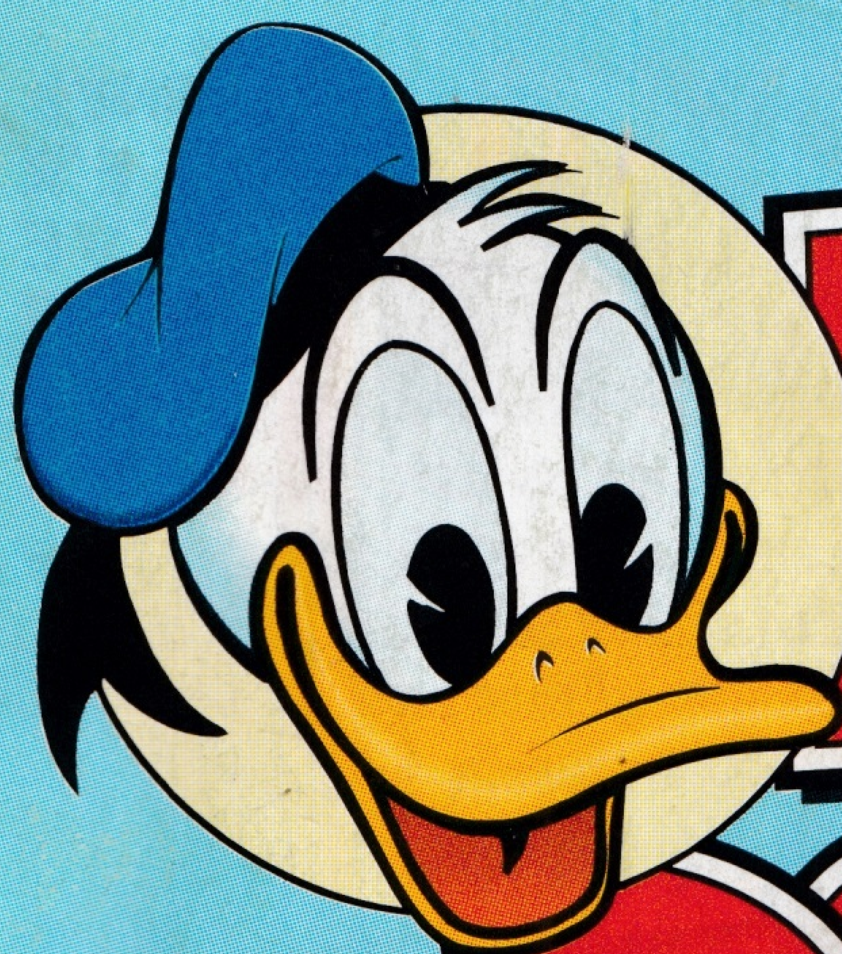
Walt Disney's
Nr 36 26.11–2.12.1997
2,70 zł
ISSN 1231-451X INDEKS 326194



KACZOR DONALD

ZBUDUJ TEKTUROWY KOMPUTER

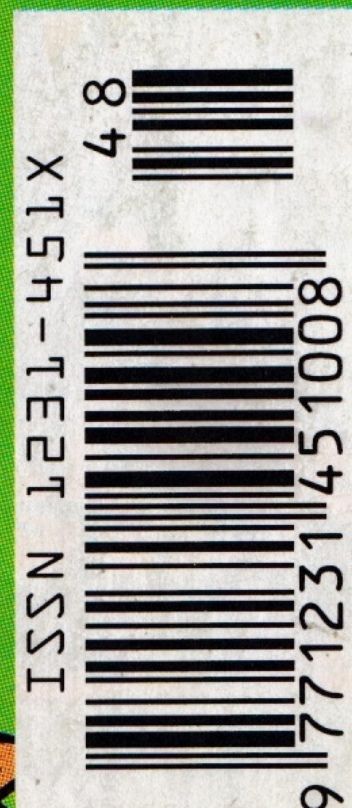
WYGRAJ KOMPUTER MULTIMEDIALNY

KONKURS!!!

ekstra





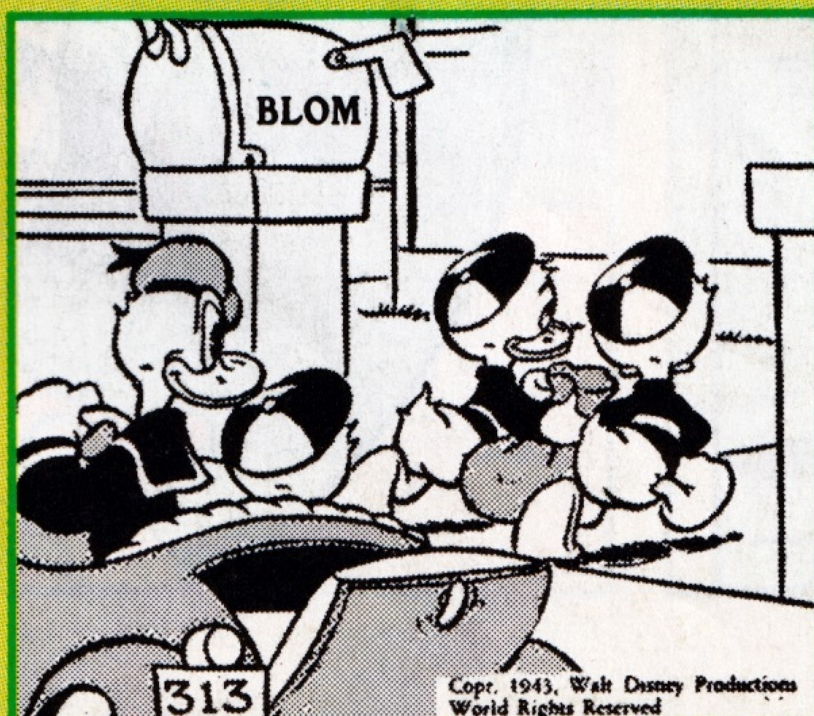


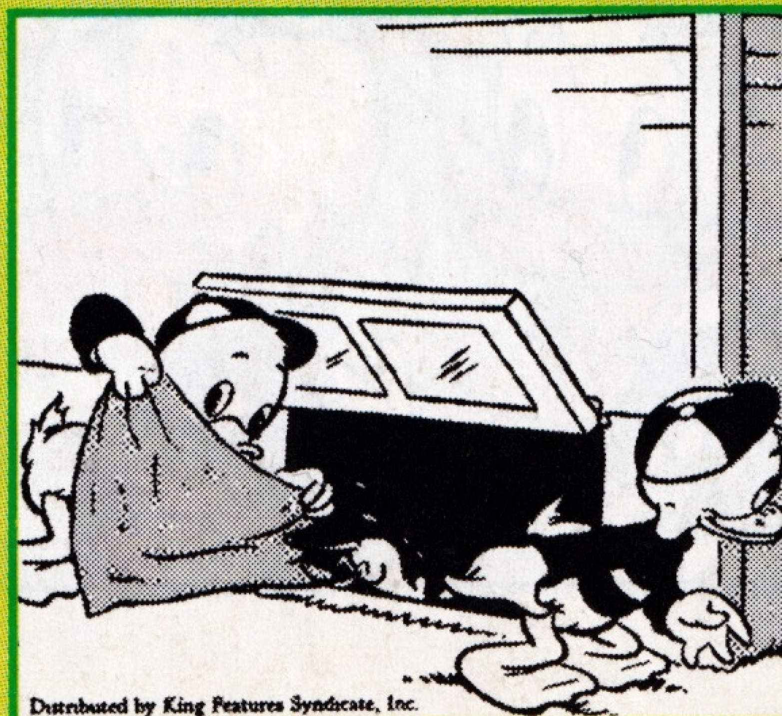
Cześć!
Nareszcie! Czekałem, czekałem i doczekałem się! Państwo redaktorstwo organizowało sobie konkursy o podróżach, sporcie, detektywach i abrakadabrach, a o nas, **komputerach**, nikt nie pamiętał. Ale co się odwlecze, to nie uciecze (i co ma wisieć, nie utonie). Wreszcie nastał nasz czas! Zapraszam wszystkich na wielki **konkurs komputerowy**, z niesamowitą nagrodą do wygrania!
*wasz (bardzo zadowolony z życia) **komputer***
PS Wykonanie kartonowej niespodzianki z tego numeru wymaga dużo precyzji i cierpliwości. W razie kłopotów, poproście o pomoc kogoś starszego.

DZISIAJ:

NAJKRÓTSZE KOMIKSY KACZORA DONALDA (z 1941 roku)









Walt Disney

KACZOR DONALD

Ludzie listy piszą
















Ha! Wystarczy, żeby dzieciaki dostały telegram na **drugi koniec miasta** – wtedy ja będę miał szansę podłapać więcej przesyłek i **więcej napiwków!**
POCZTA


Powiedzcie szefowi, że zaraz wrócę!
POSŁAŃCY - POCZEKALNIA
?
?
?


Gdzie jest Joe? Stary kumpel na pewno mi pomoże!
POCZTA


Joe, nadaj telegram i powiedz na poczcie, żeby wysłali **trzech** gońców! Zaznacz, że telegram ma być adresatowi **odśpiewany!**
Do kogo ten telegram?
MAPA KACZOGRODU


Zaraz wymyślę jakieś nazwisko i adres! Niech dzieciaki szukają przez cały dzień!
POCZTA


Ulica Daleka numer 18688 – na drugim końcu miasta! Co więcej, tam na pewno nie ma takiego numeru! Chłopaki stracą mnóstwo czasu – i **o to chodzi!**
POCZTA


Chłopcy, mam dla was zadanie! **Trzech** gońców musi dostarczyć telegram na ulicę Daleką18688! Adresatką jest niejaka Prunella Prun!
POCZTA


Ulica **Daleka!** Kurczę!
To straszny kawał drogi!
Na dodatek w najbiedniejszej dzielnicy!
POCZTA

















UWAGA KOLEKCJONERZY!
JAK ZAMÓWIĆ „KACZORA DONALDA"?!
Możecie zamówić wszystkie numery, które się ukazały.


Senorita Casaba Cantalupa?
Tak, senor!


Telegram do pani! Proszę uprzejmie!
Niech pan go głośno odczyta! Nie zamierzam się przemęczać!


„Kwiatuszku mego serca! Kocham cię! Podpisano: senor Manana N. De Patio!"


Manana N. de Patio? Ten łajdak! Ten oszust! Ten drań! Mówiłam mu, żeby dał mi święty spokój!
SZUST!


A ty śmiałeś przynieść mi telegram od niego?! Najchętniej bym cię **utłukła!**


Ależ senorita... A mój **napiwek?**
ŚWIST!
WIUCH!


Masz tu **napiwek!** Nie trzeba było przynosić mi złych wiadomości!
BUCH!


Daleko jeszcze, chłopaki?
Głowy do góry! Już **niedaleko!**
Fajnie... Ale **jak** niedaleko?

















Na przykład zamawiacie:
dwa egzemplarze „Kaczora Donalda” nr 6 z roku 1997 i po jednym egzemplarzu numerów 5 i 7 z roku 1997 oraz po jednym egzemplarzu numerów 3 i 4 z roku 1994. Łącznie jest to 6 zeszytów o wartości 6 × 2,7=16,2 zł.


Został nam już **ostatni** dom!
To **musi** być właściwy adres!
Nigdy nie wdrapiemy się na tę górkę!


Czy nie ma łatwiejszego sposobu na zdobycie majątku?
POCZTA


Śpiewany telegram do pani Prunelli Prun!
POCZTA


Nazywam się **Angina Artretyzm** i nikt nie przysyła mi telegramów! Precz stąd!
POCZTA


Cześć pracy, panowie!
TRZASK!
POCZTA


Widzę tylko jedno wyjście: **otworzyć** telegram i **śpiewać** publicznie!
W ten sposób wypełnimy przynajmniej **część** zadania!
POCZTA


*Piękniejsze lico twe nad **kwiat** – cudniejszej twarzy nie zna **świat!***
POCZTA


*Z tęsknoty gdzieś każdego **dnia,** twój cichy adorator **łka!***

















Zeszyty podwójne czyli: 6-7/94, 17-18/94, 13-14/95, 25-26/95, 13-14/96, 25-26/96 są w tej samej cenie co pojedyncze, to znaczy po 2,70 zł.
Nie odpowiadamy za niewyraźnie, bądź błędnie wypełnione kupony i takich zamówień nie będziemy realizować!!!

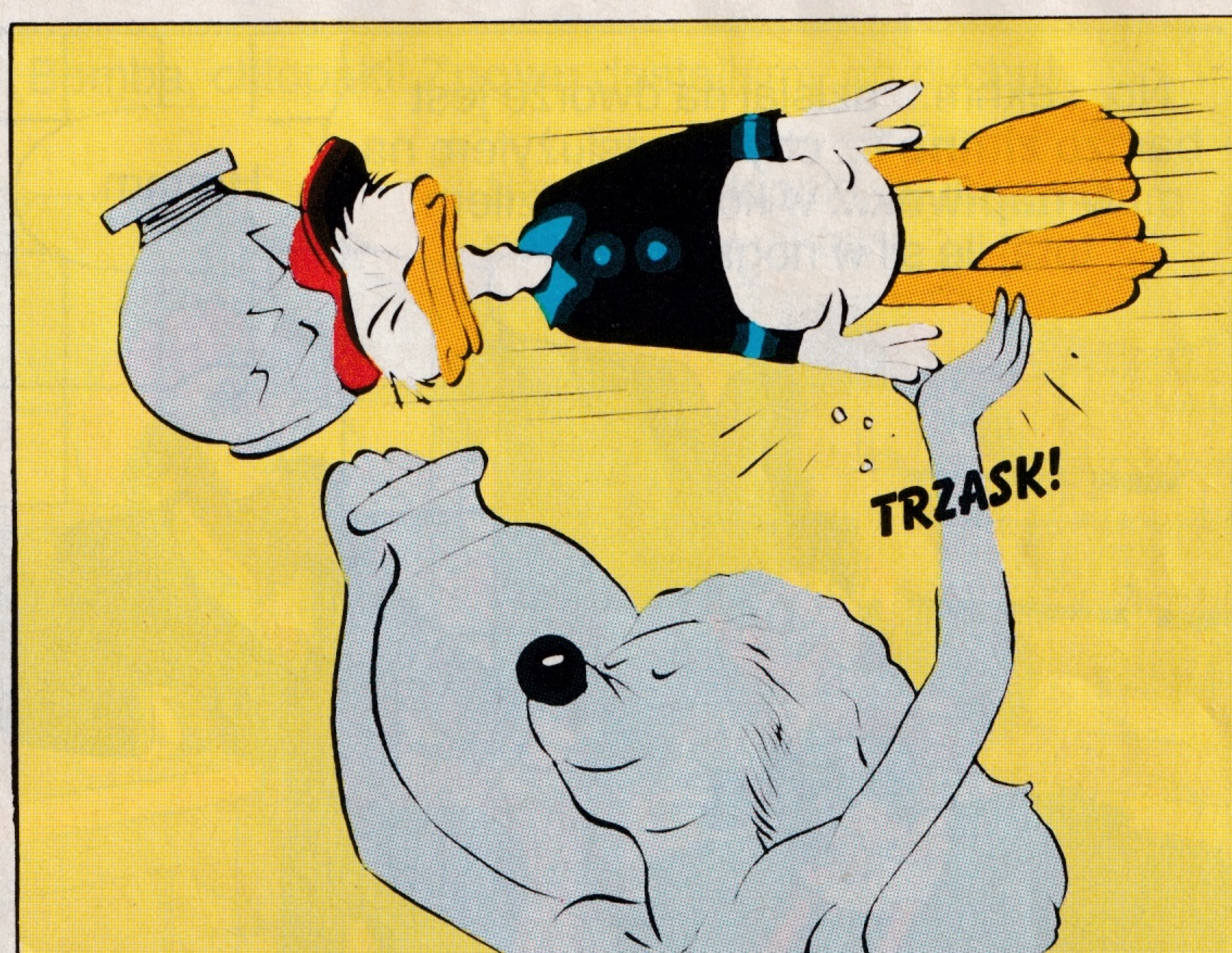

Oho! Oto skromna siedziba Morganbilta J. van der Nababa! Coś czuję, że tutaj mogę liczyć na suty napiwek – **minimum dziesięć dolców!**


Telegram do pana Morganbilta J. van der Nababa!


Ja odbiorę, chłopczę!
Wykluczone!


Oddam go tylko panu Nababowi **do rąk własnych!**


Powiedziałem, że **ja** go odbiorę!


TRZASK!


Tak traktujecie biedaka, który przedzierał się tutaj przez deszcz, burzę, śnieg i zawieję?


Stary Nabab na pewno dałby mi napiwek! Pytanie, jak dostać się przed jego **oblicze?**


Pan Nabab jest w swoim gabinecie i nie życzy sobie, aby mu przeszkadzano!
To oznacza, że dzisiaj znów cierpi na niestrawność!


W swoim gabinecie? Czyli pewnie za tymi drzwiami!


Pan Nabab, jak mniemam?
A tyś co za jeden?

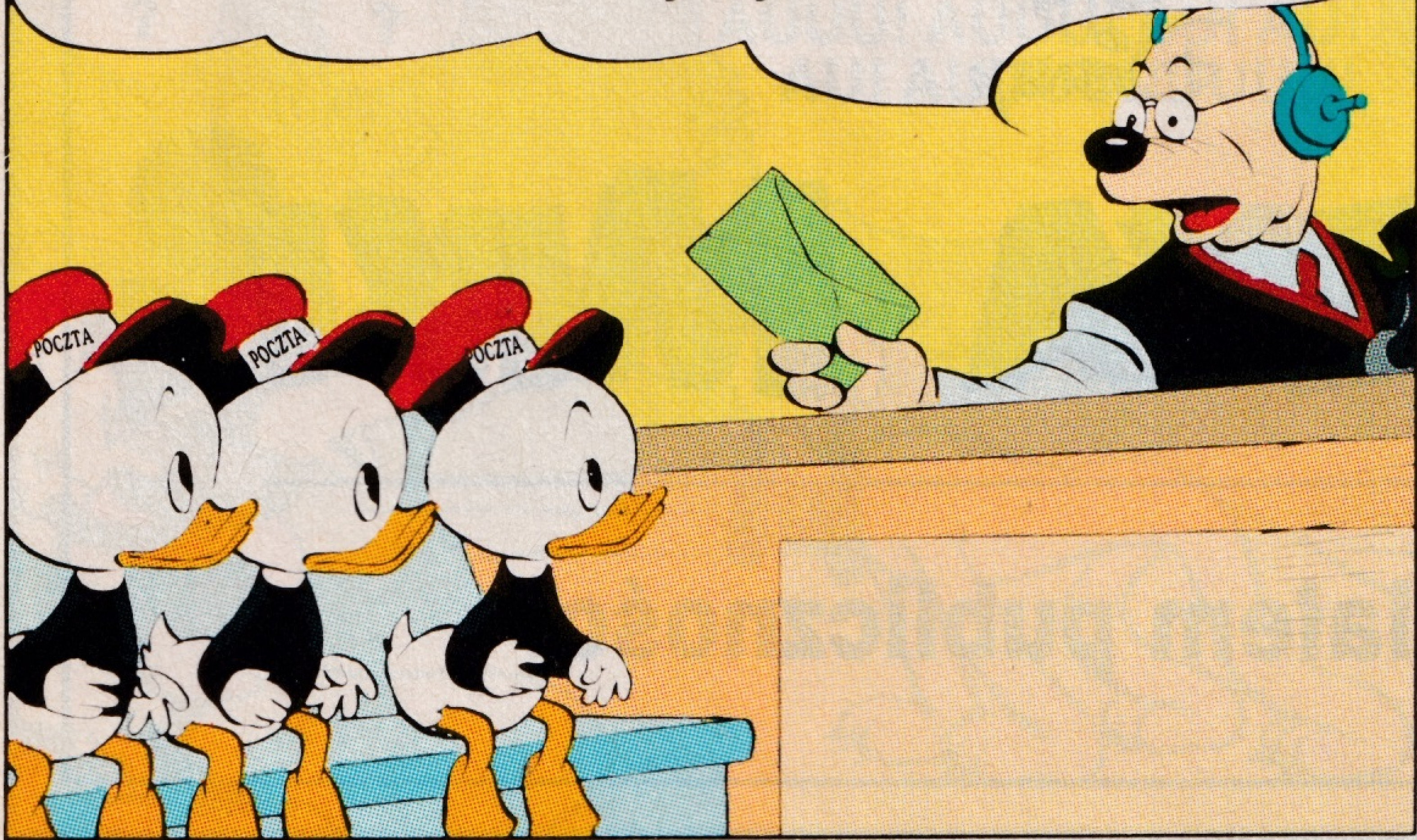

Goniec, który przed chwilą dostarczył telegram do pańskiej rezydencji!
I co z tego?

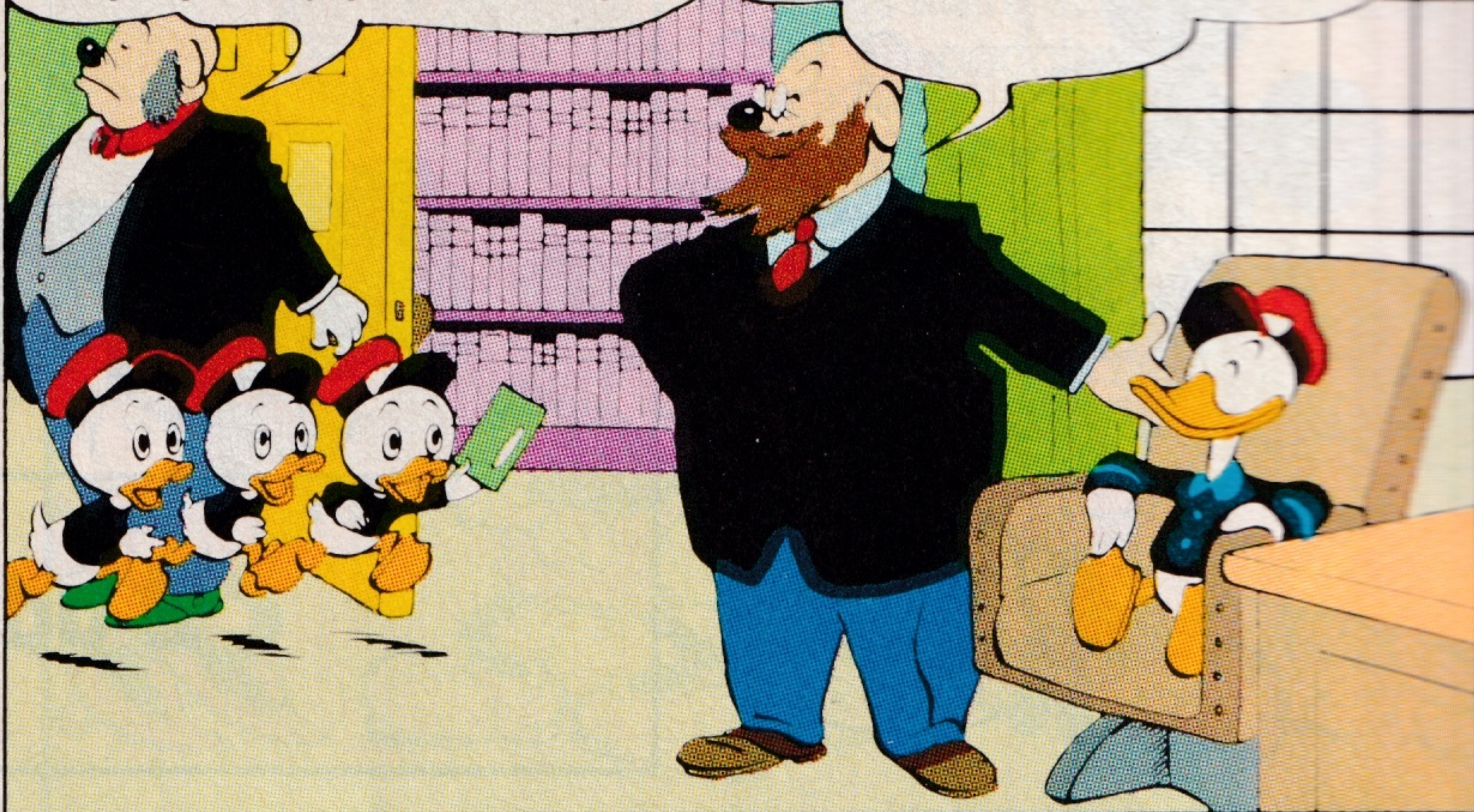

No... ekhm... dzisiaj na dworze jest bardzo **zimno** i... chyba zasłużyłem na mały **napiwek...** w końcu pędziłem tutaj ile sił w nogach!
Hmmm...

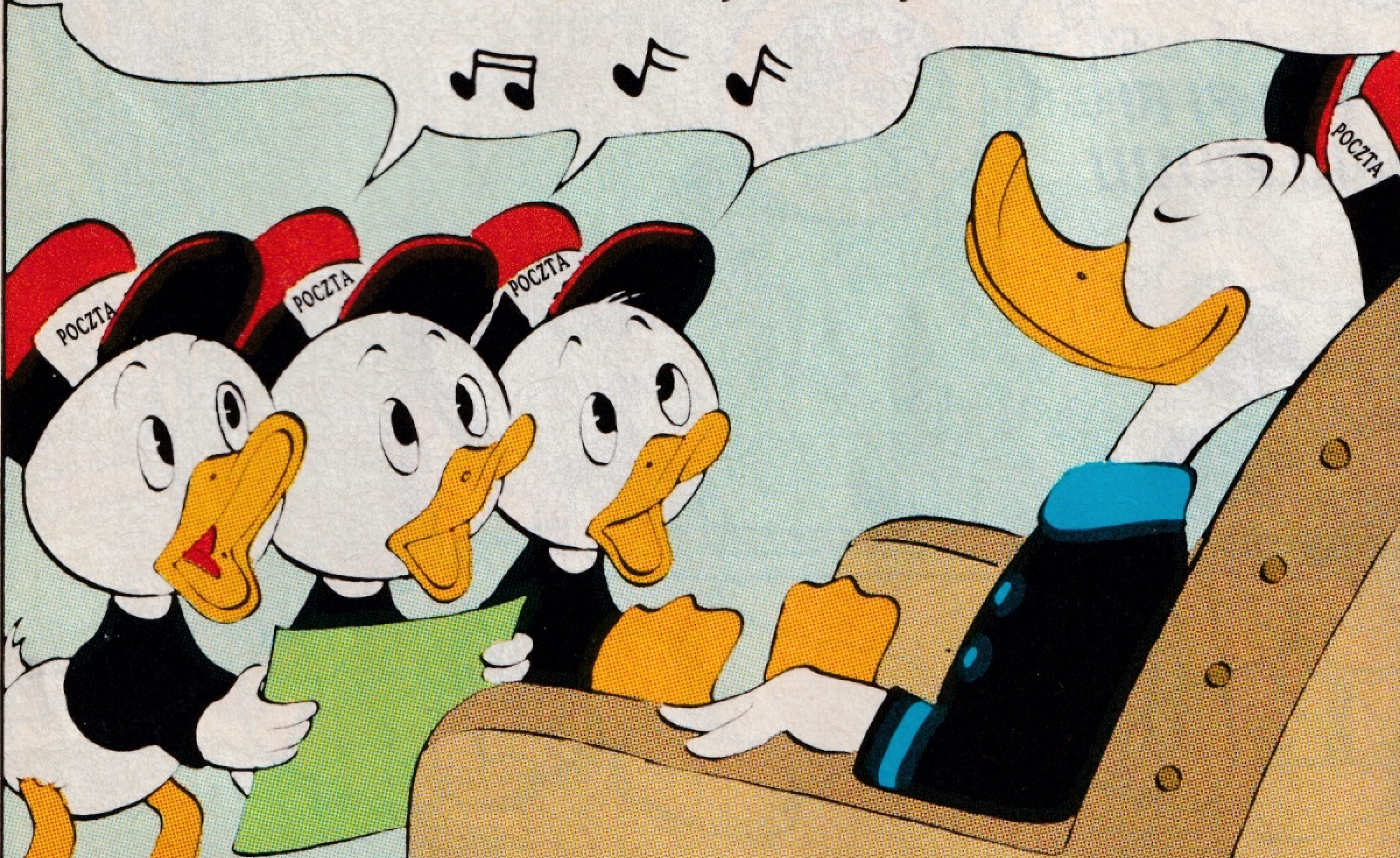

Pracujesz w urzędzie pocztowym, tak?
Tak jest, proszę pana! Nazywam się Kaczor Donald i to mój pierwszy dzień w nowej pracy!
POCZTA

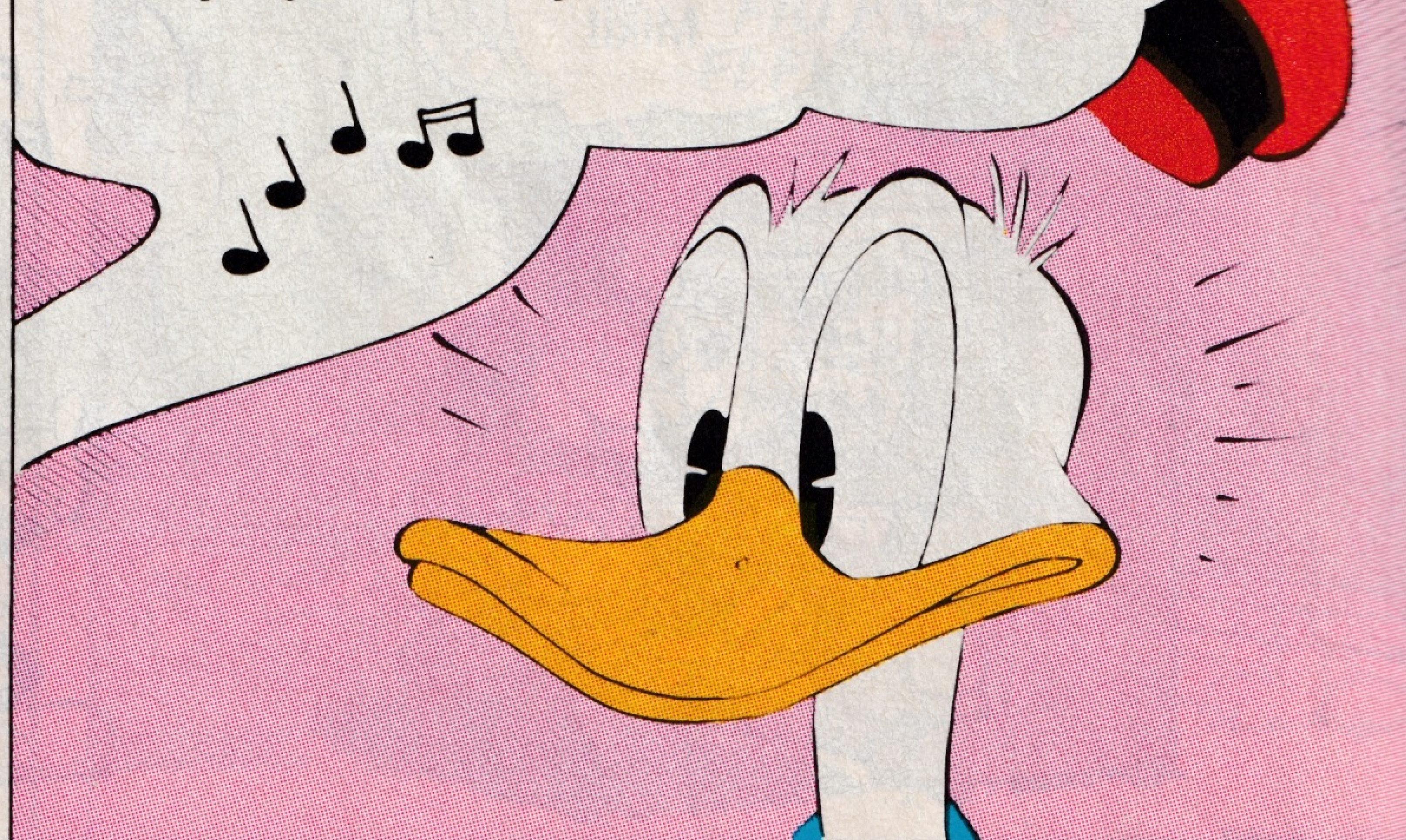

Wiesz, że kiedyś sam pracowałem na poczcie jako **doręczyciel?**

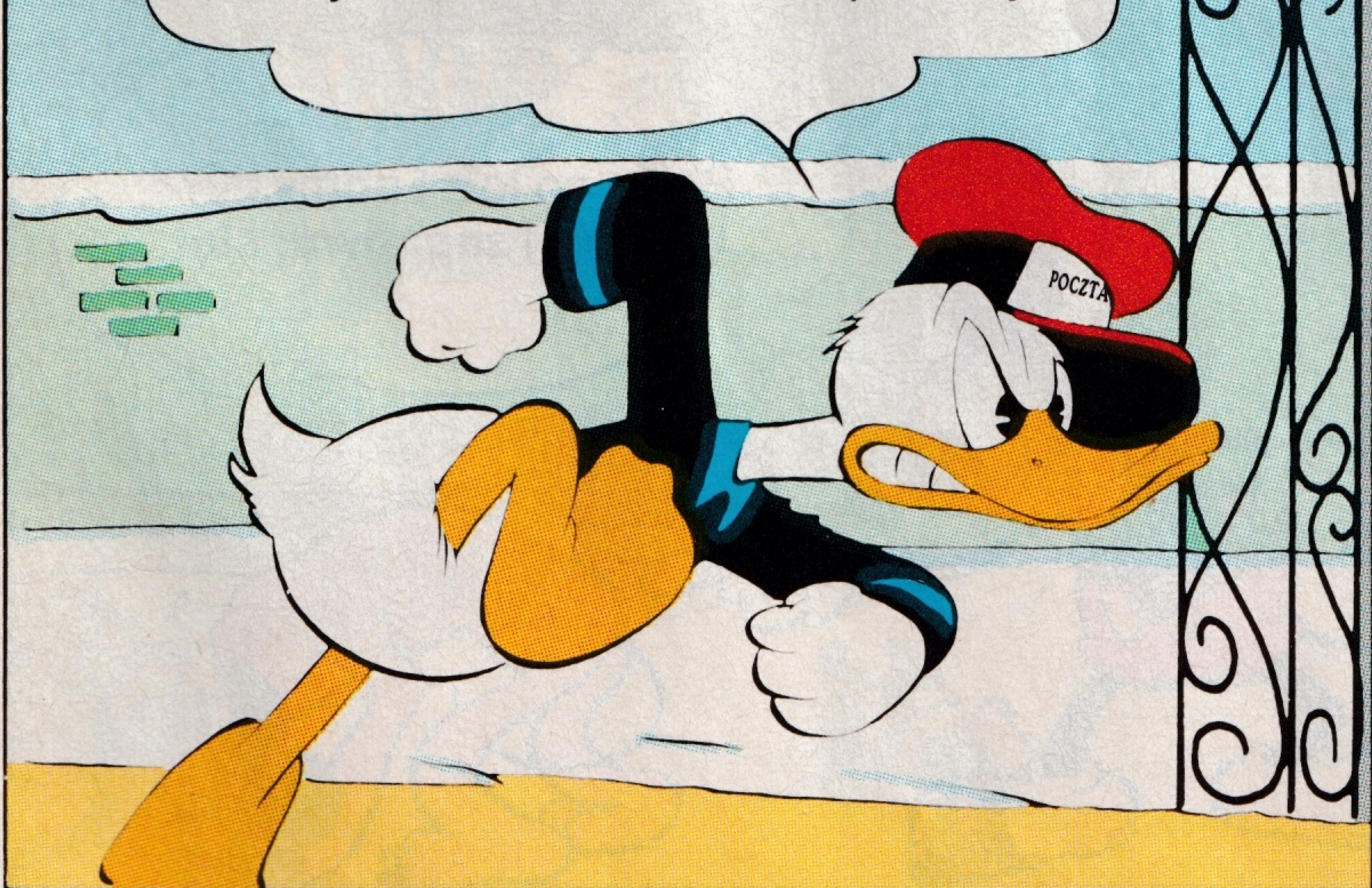

Usiądź, mój drogi! Zadzwonię do urzędu i poproszę, żeby przysłali ci tu nagrodę! **Należy ci się!**

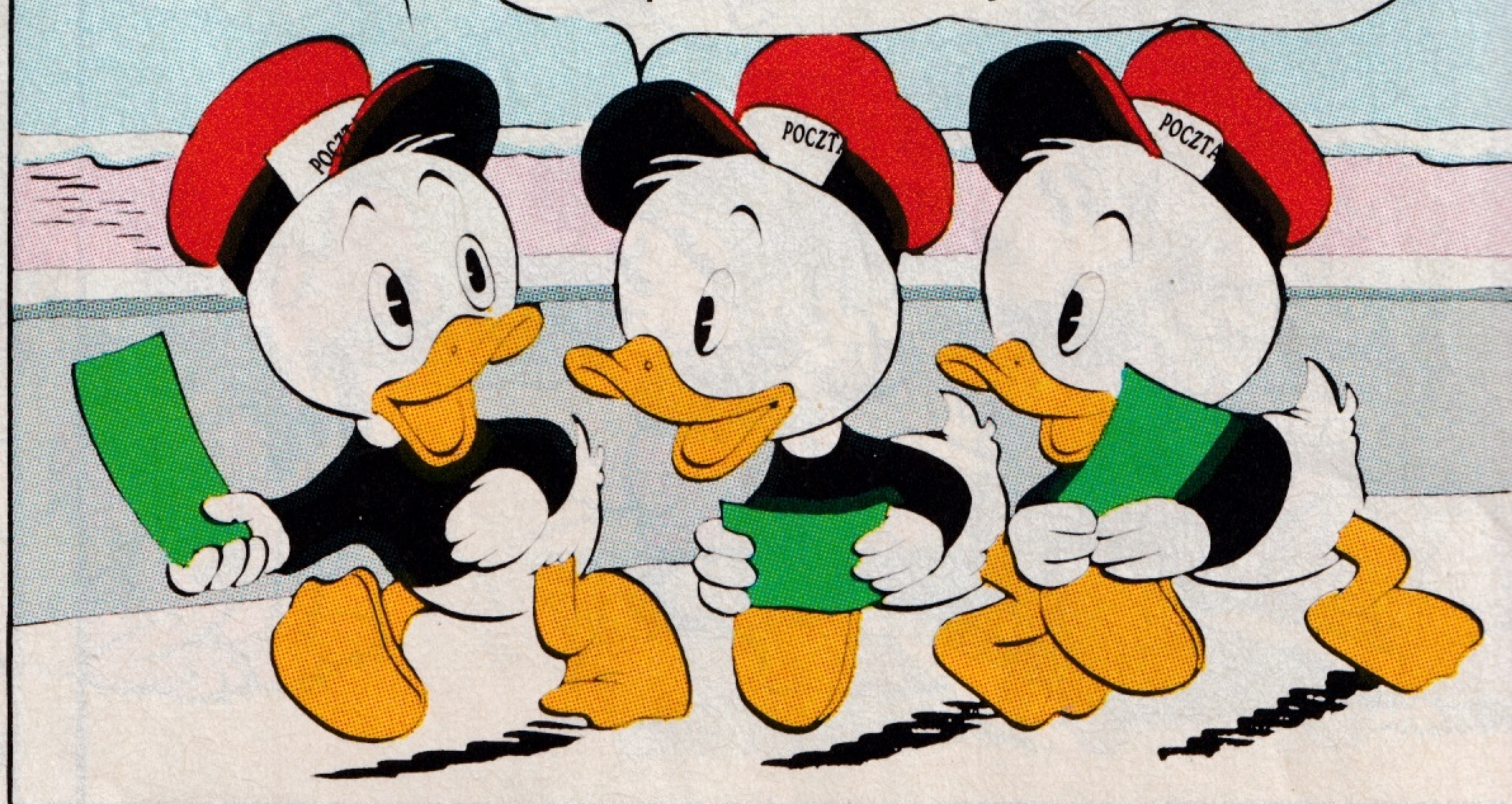

Maluchy, do roboty! Pilna wiadomość do pana Morganbilta J. van der Nababa! To bardzo ważne, więc może lepiej skoczcie **wszyscy!**
POCZTA

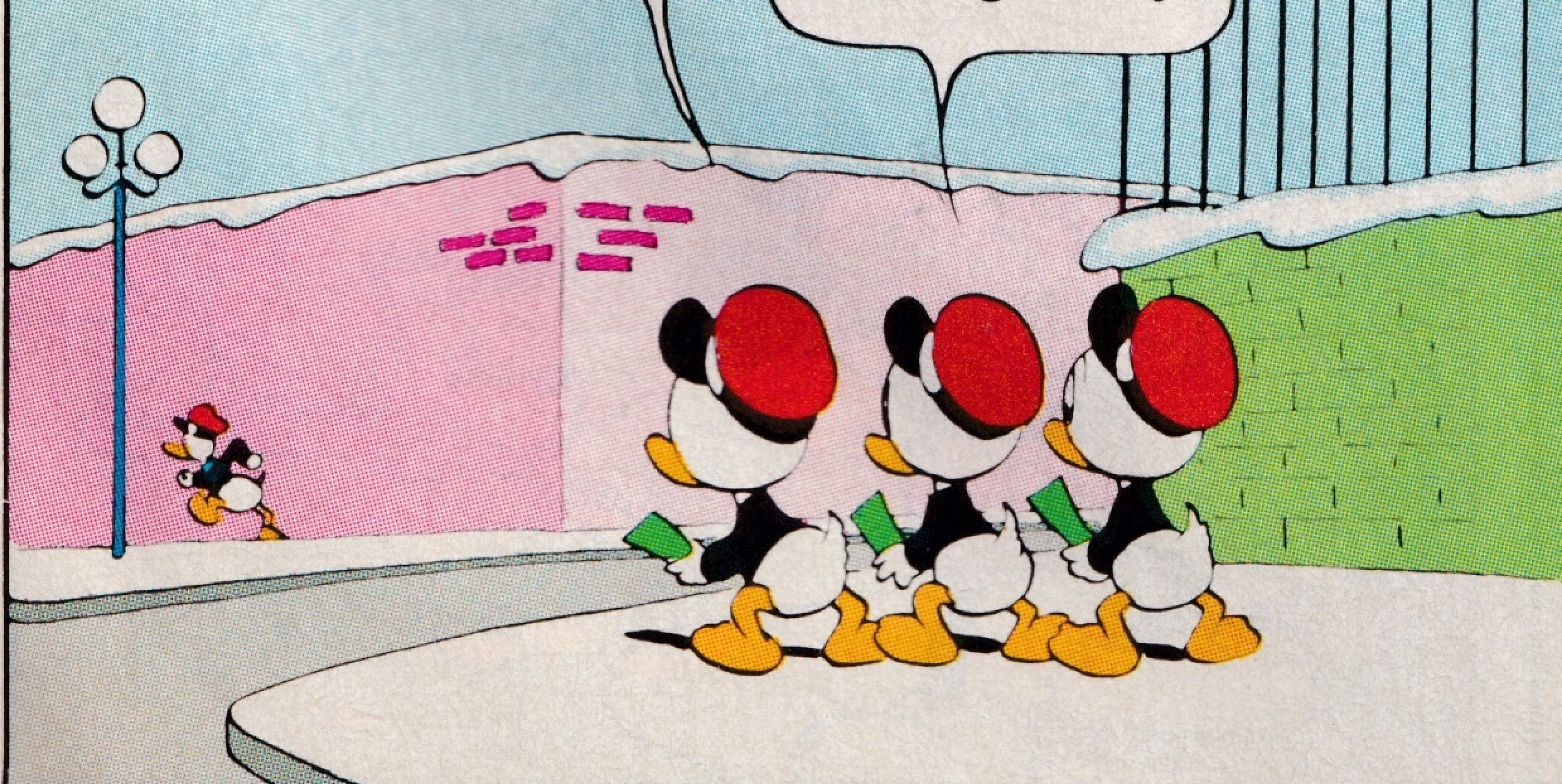

Pilna wiadomość, szanowny panie! Biegliśmy najszybciej, jak umiemy!
Dobra robota, chłopcy! Proszę odśpiewać tekst temu dżentelmenowi!

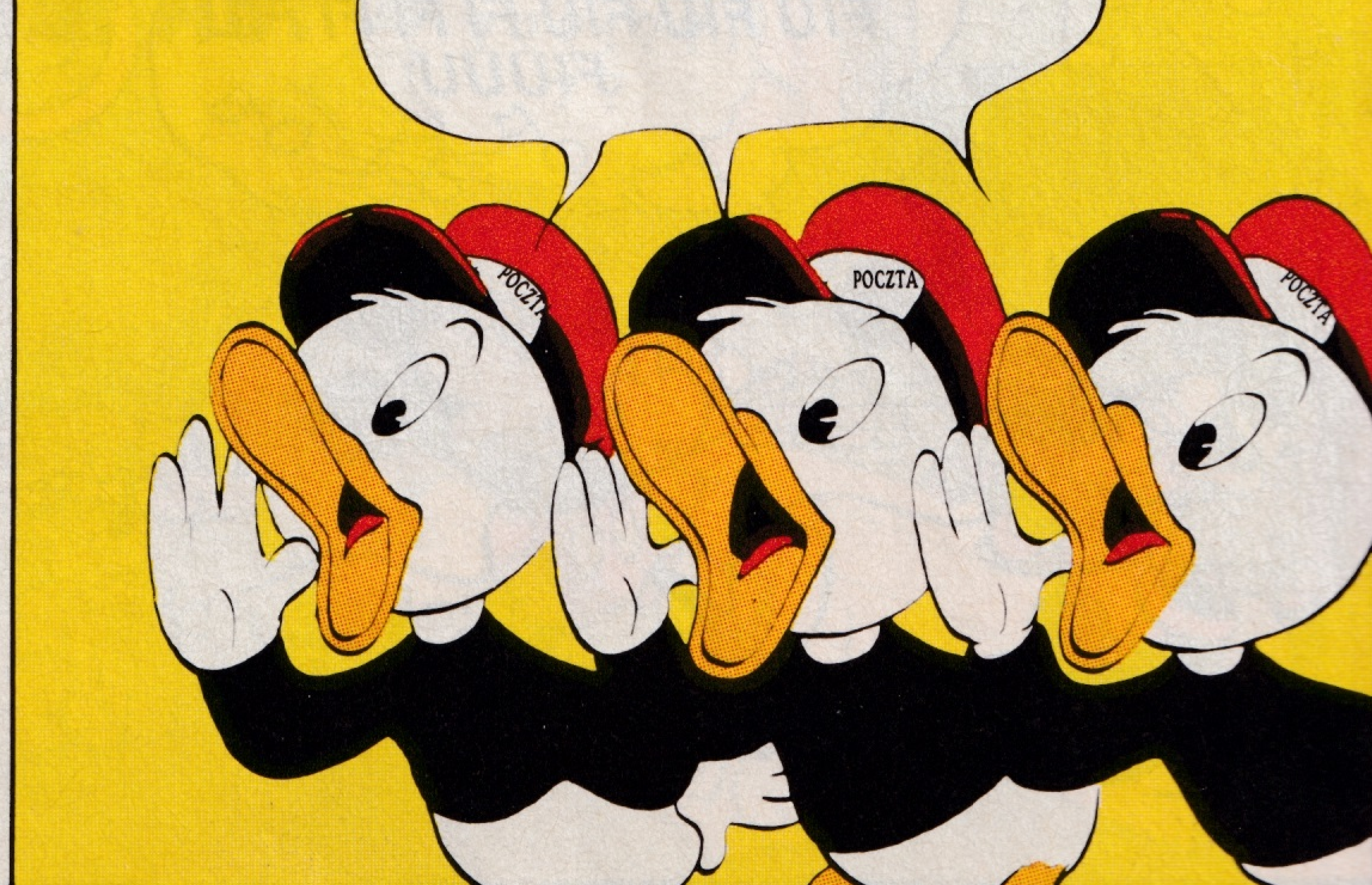

Cieszę się Donald, żeś wziął tę pracę,
Bo wiem, że twoje hobby to laba!
POCZTA


Tym bardziej miło jest mi oznajmić: Czuj się zwolniony! J. van der Nabab.


W życiu nikt mnie tak nie upokorzył!
POCZTA


Bomba, chłopaki! **Znowu** dostaliśmy po dychu!
Szybko, chłopaki, musimy się pochwalić wujkowi!
POCZTA


Nic z tego!
Piechotą nigdy go nie dogonimy!

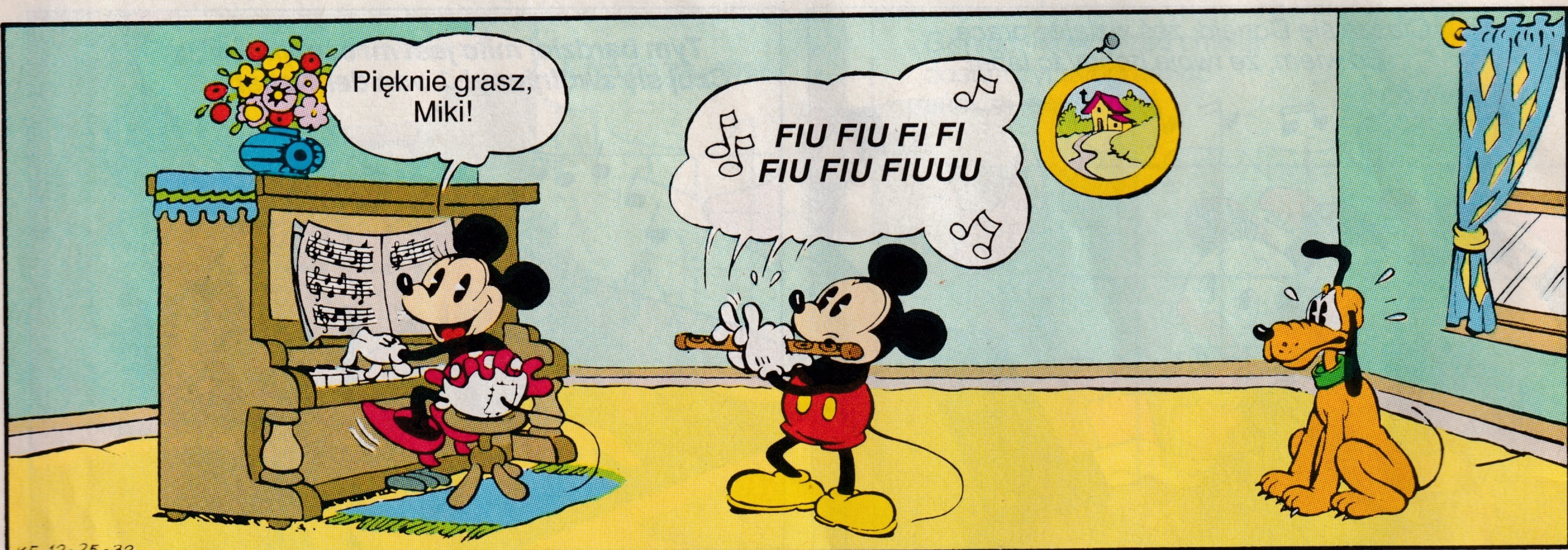

TAKSÓWKA!
POCZTA

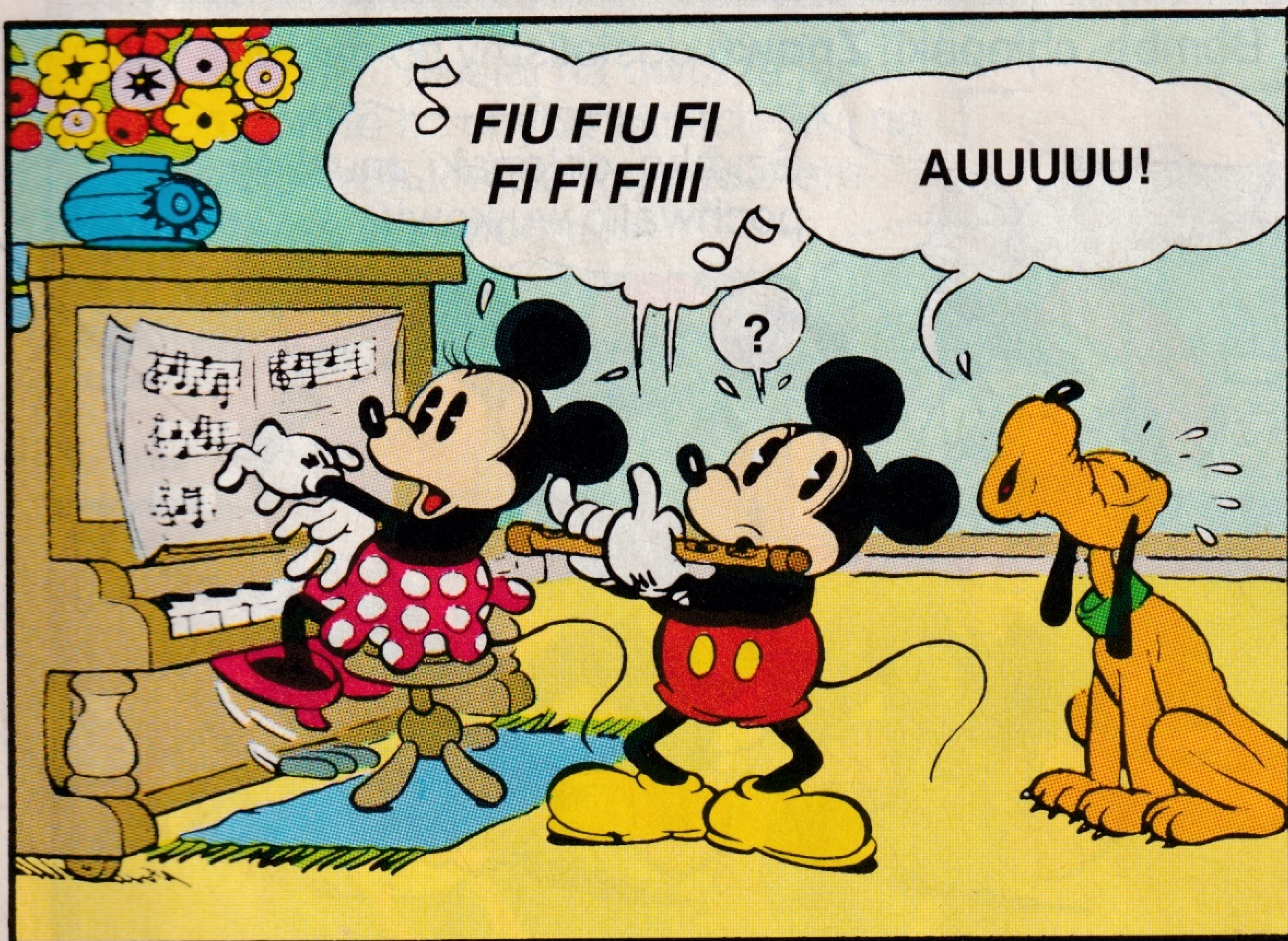


Walt Disney

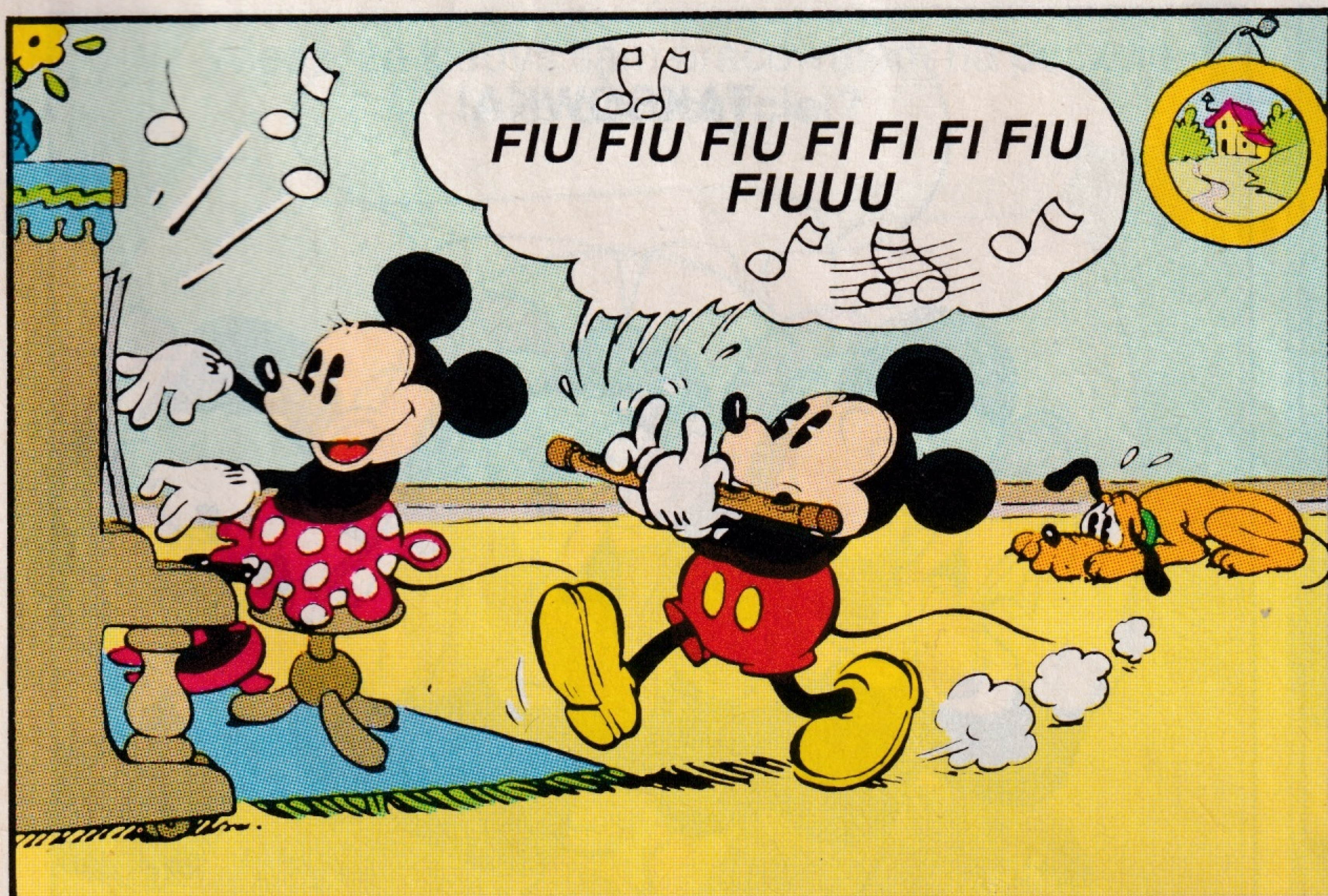
MYSZKA MIKI

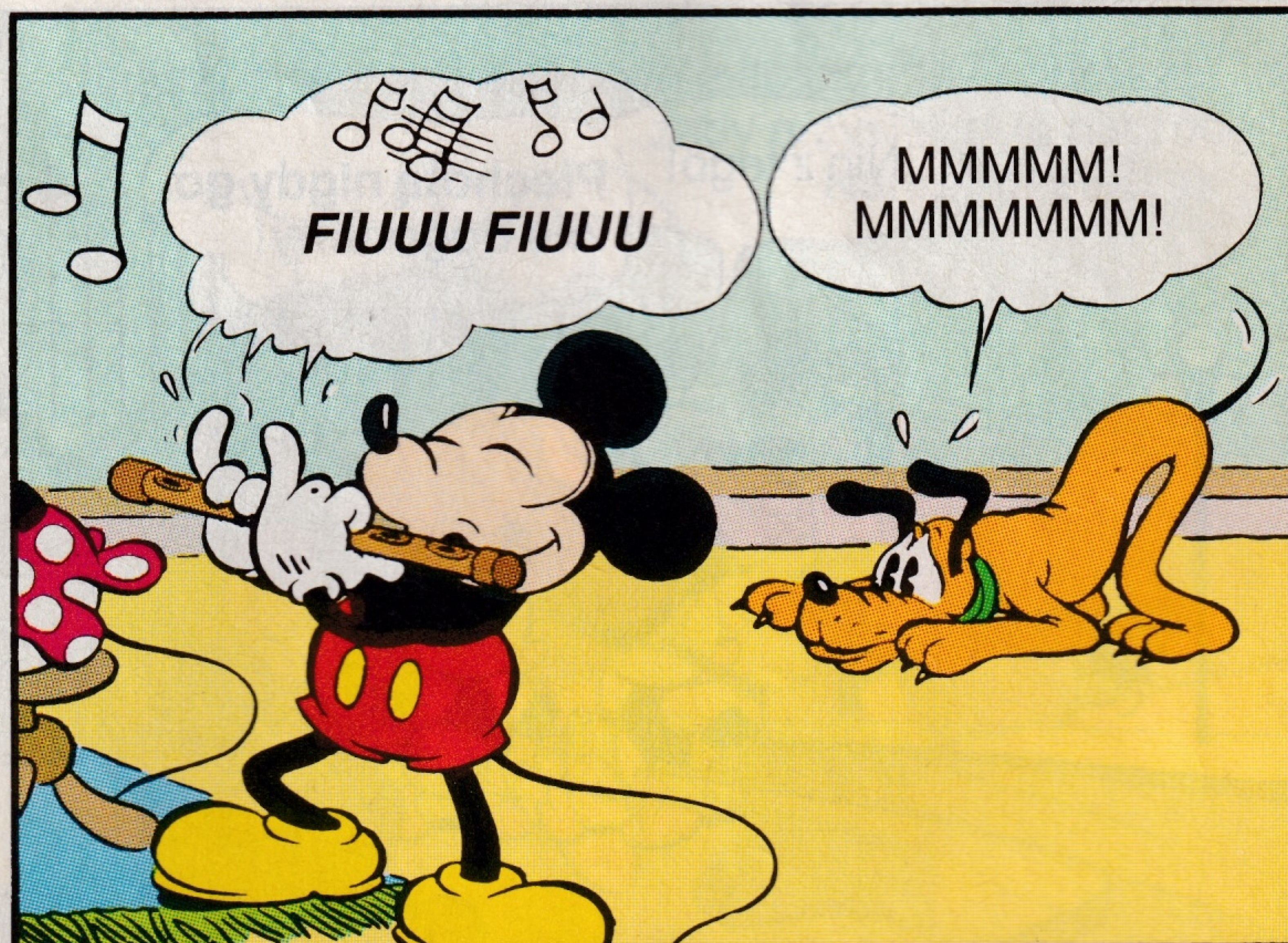
Z udziałem publiczności

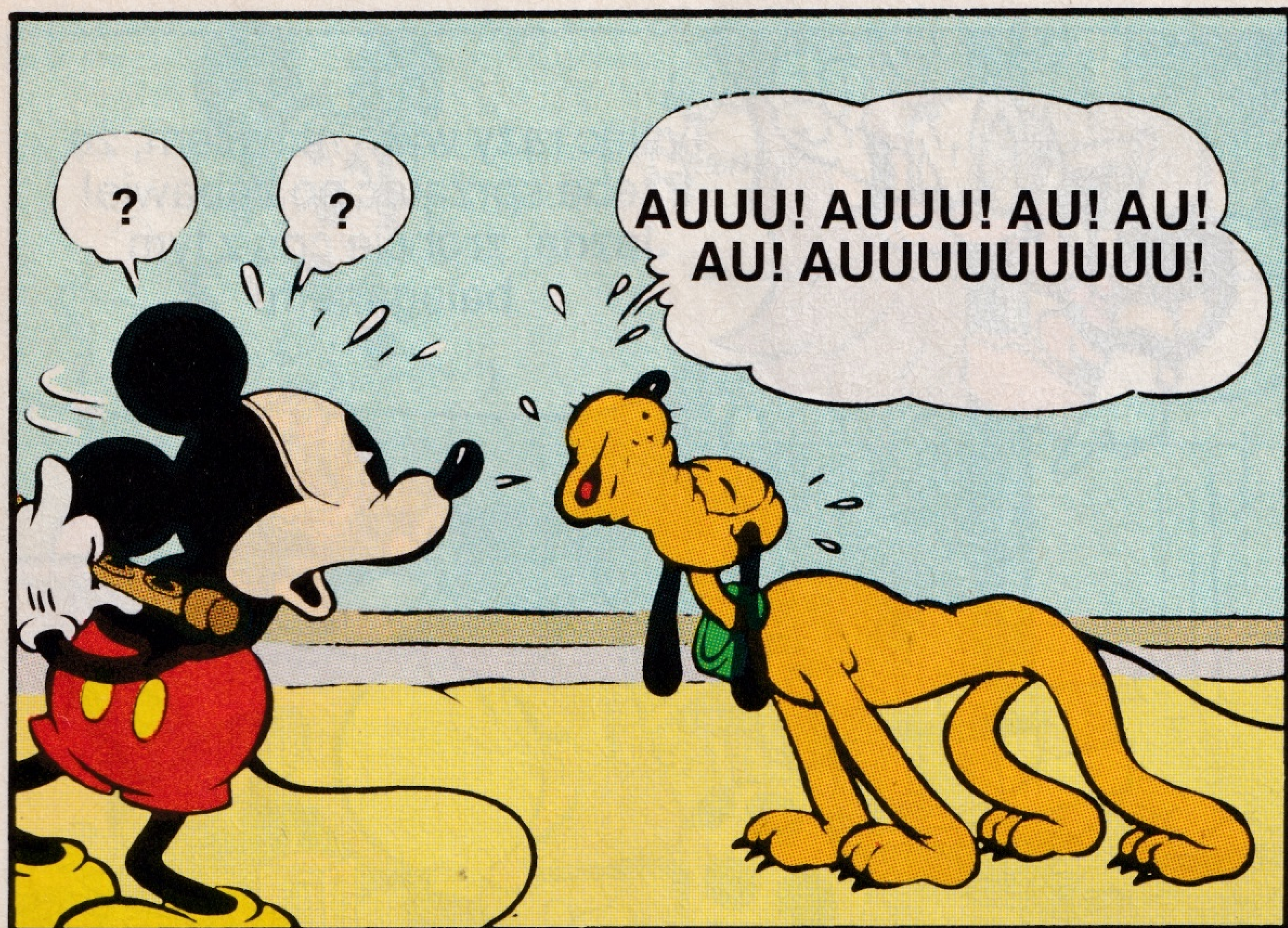






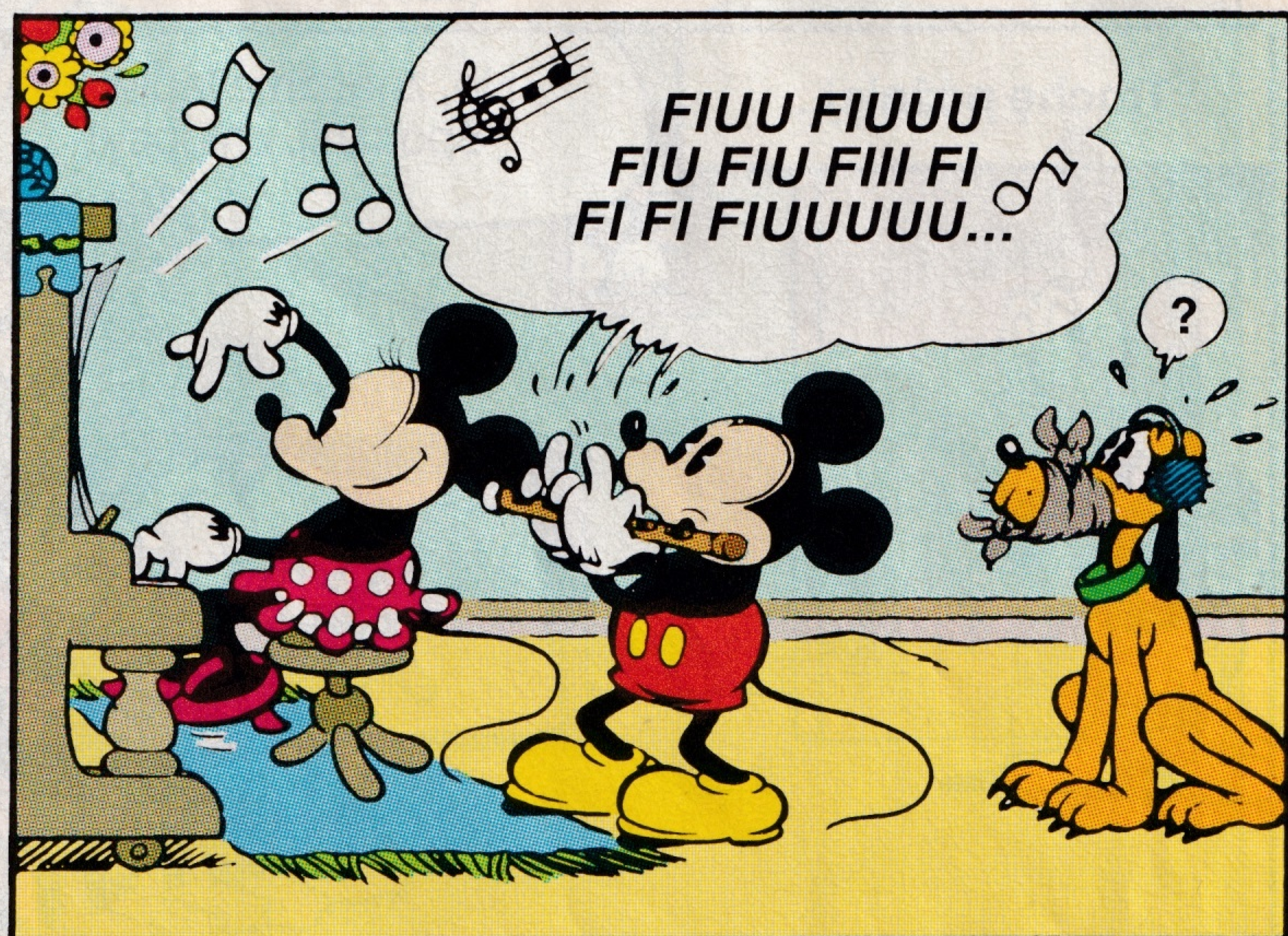





?
?
AUUU! AUUU! AU! AU! AU! AUUUUUUUUU!


Dosyć tego! Minnie, przynieś mi jakąś starą szmatę albo coś podobnego!


Nareszcie będzie spokój!
W porządku, Minnie... Grajmy dalej!
?


FIUU FIUUU FIU FIU FIII FI FI FI FIUUUUU...
?


AUUUU!
Na litość... **Co znowu?**


AUUUUUUU! AU!
???!??!
??

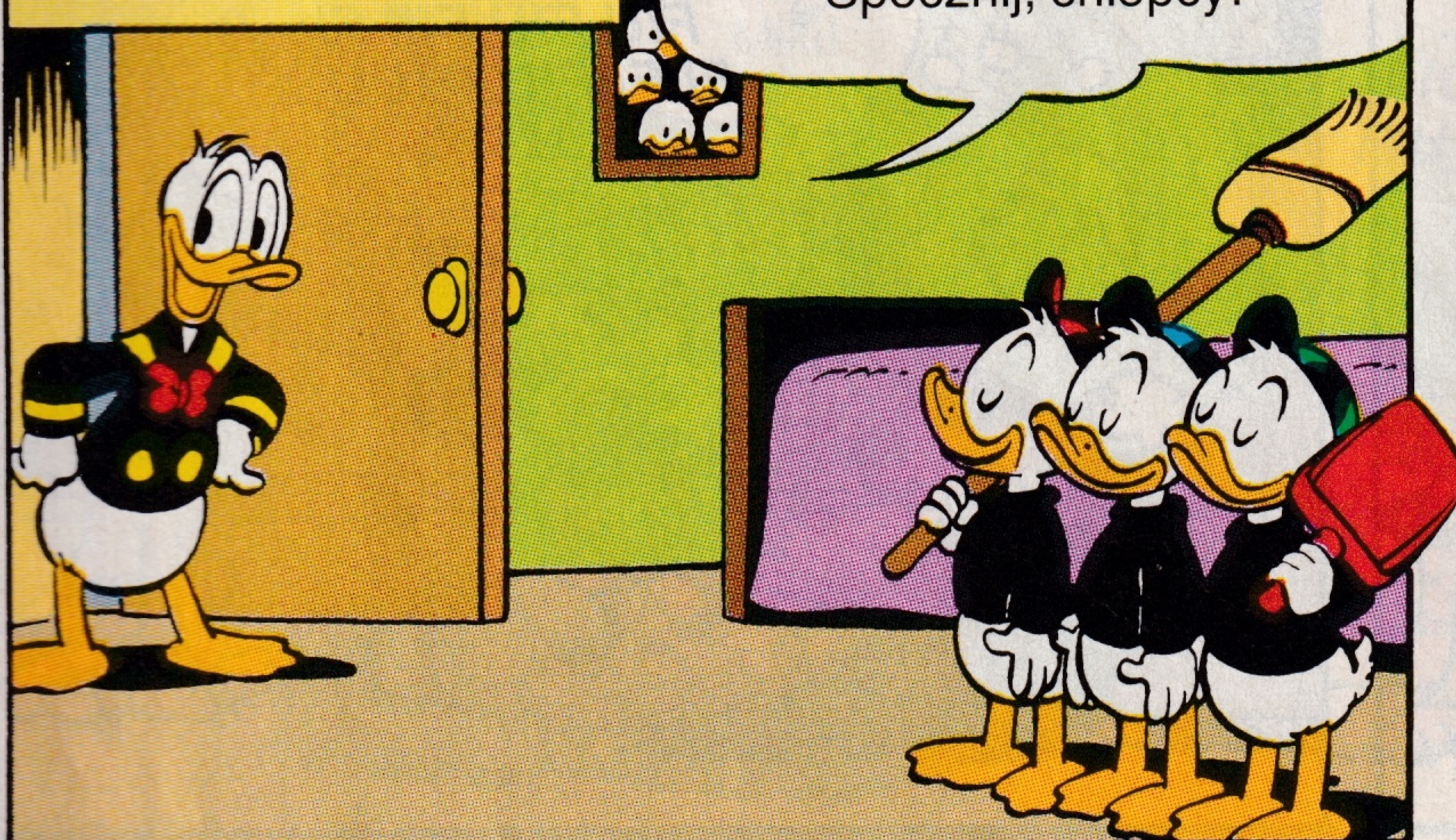
WALT DISNEY

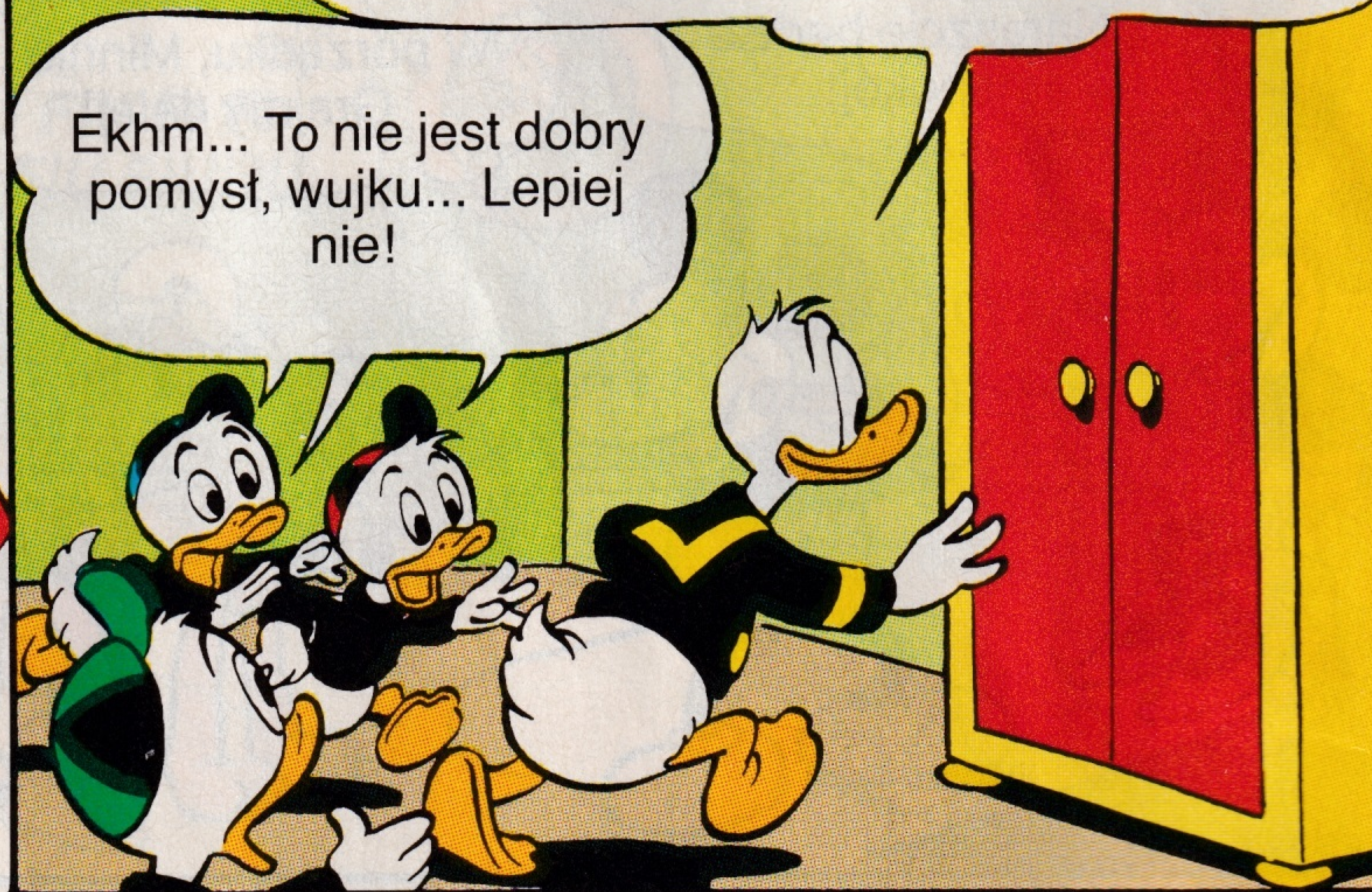
KACZOR DONALD

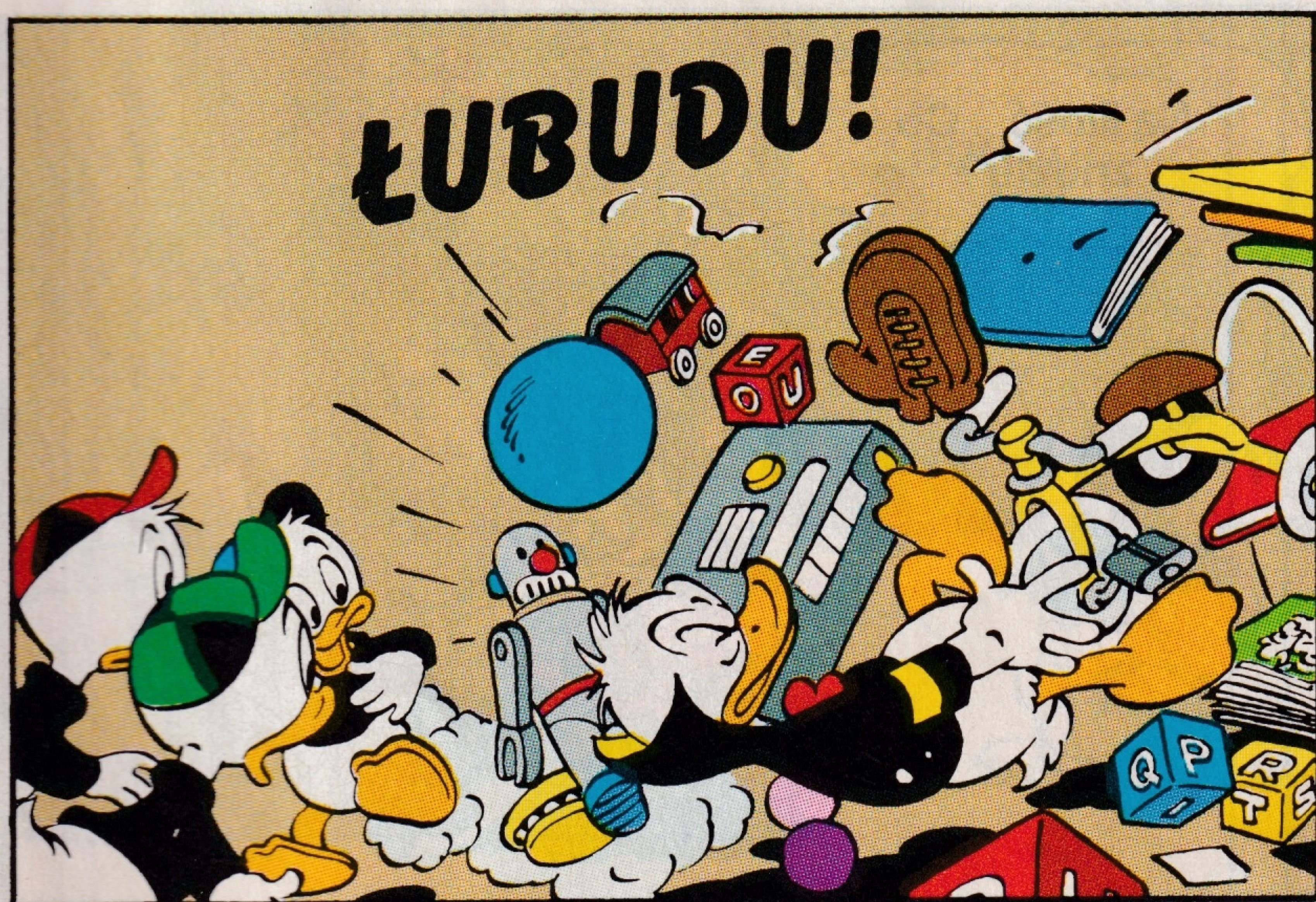
Kłopoty z dzieciakami

D 93104







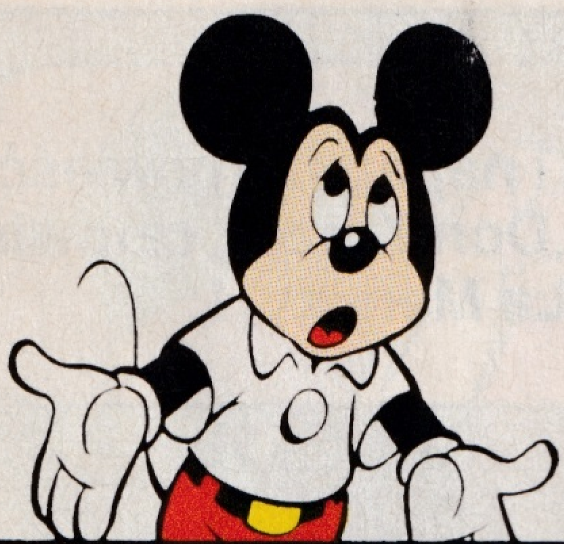








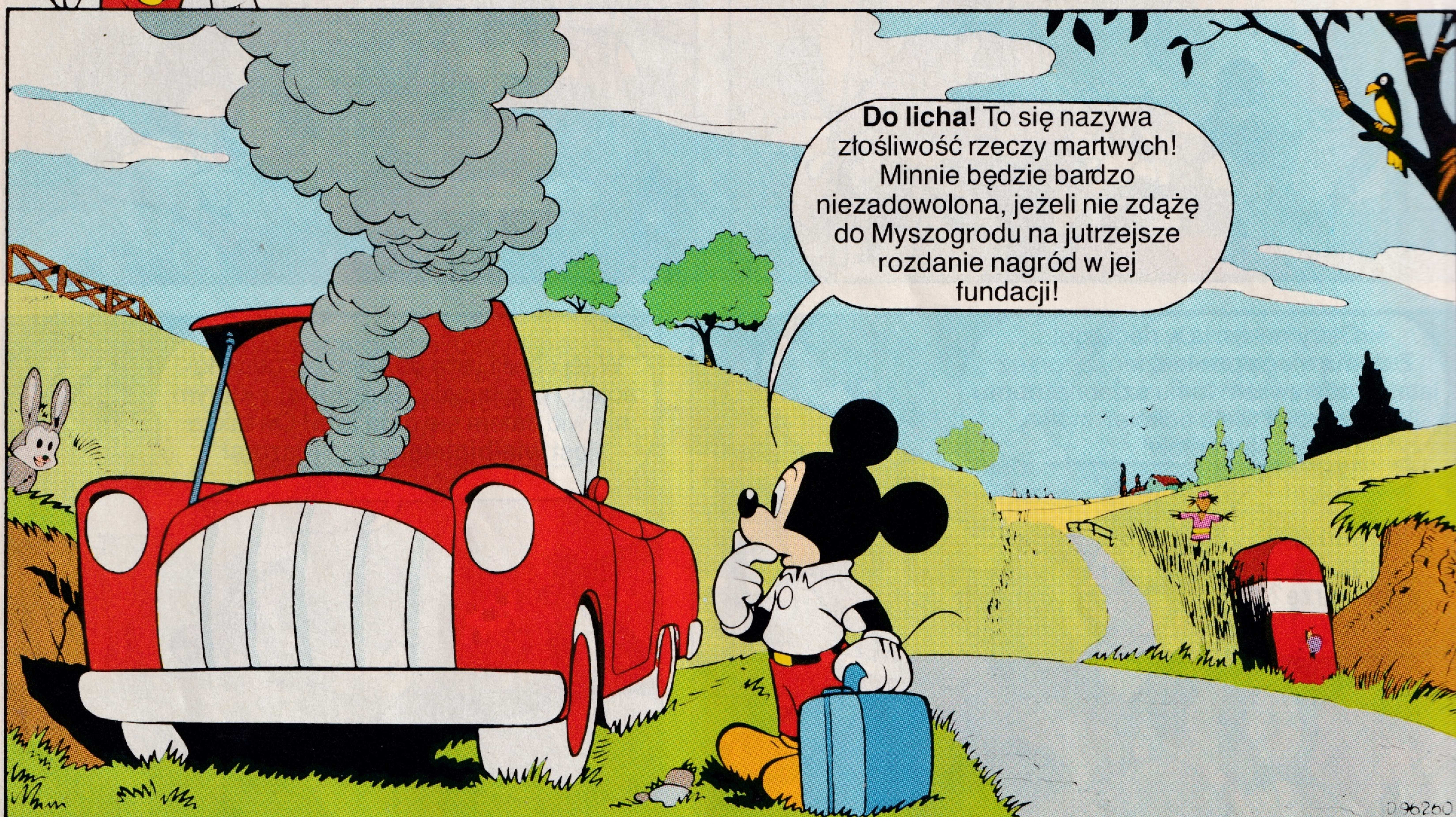




Walt Disney

MYSZKA MIKI

Mysz z La Manczy

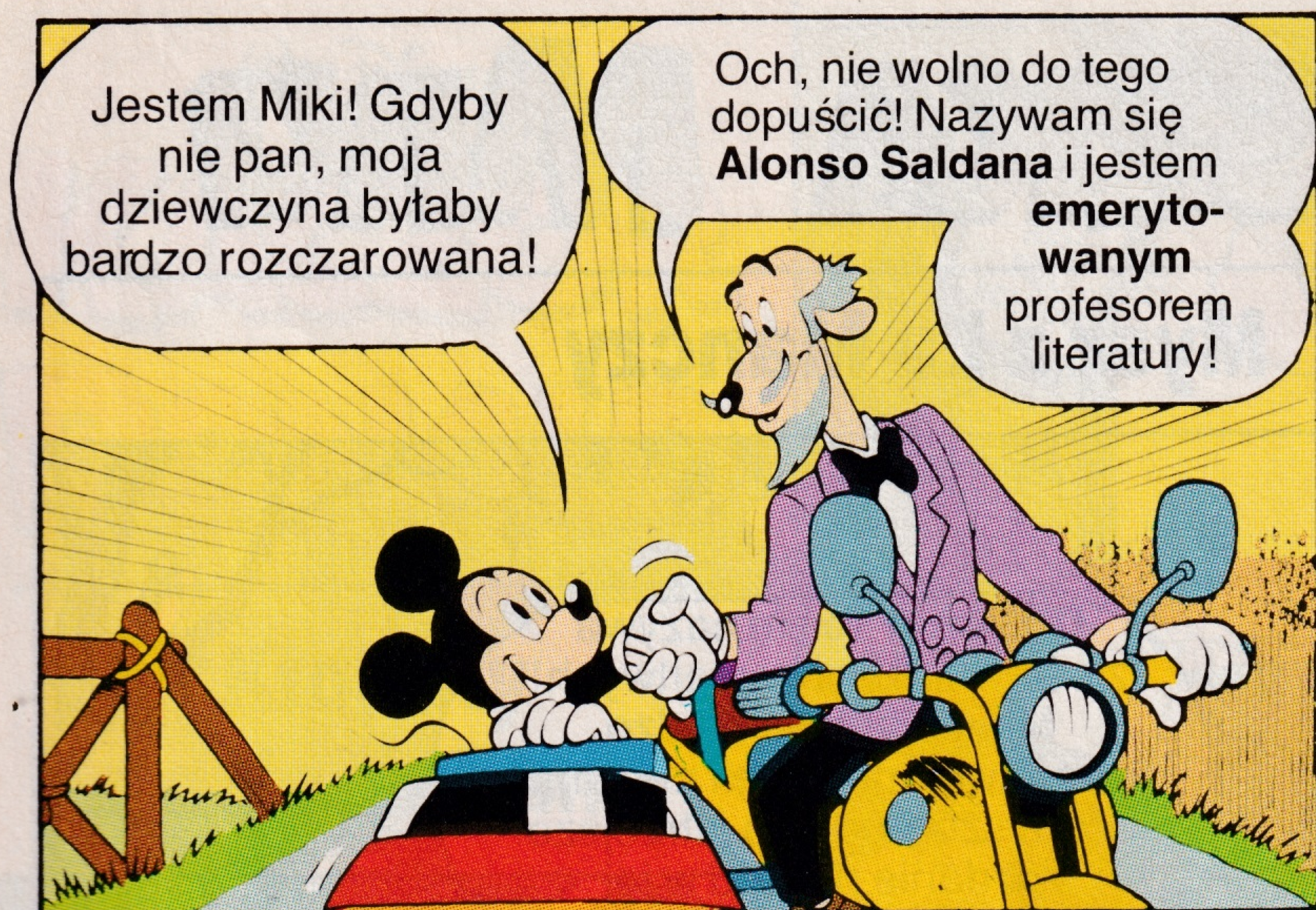








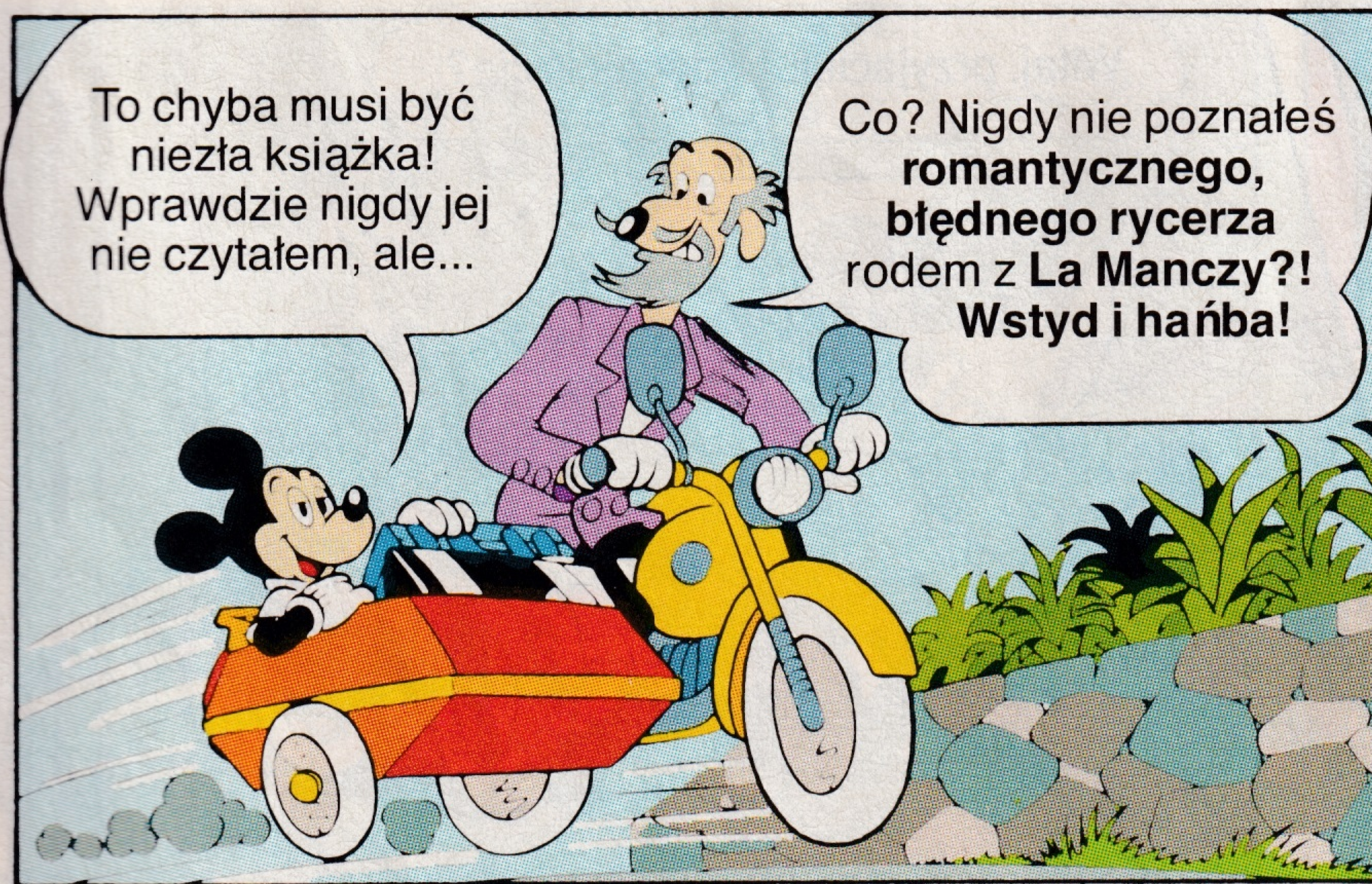



Jestem Miki! Gdyby nie pan, moja dziewczyna byłaby bardzo rozczarowana!
Och, nie wolno do tego dopuścić! Nazywam się **Alonso Saldana** i jestem **emerytowanym** profesorem literatury!


Pan pozwoli, że zapytam: co to za **wielka stara książka?**
Pierwsza i **najlepsza** powieść w historii – **„Don Kiszot, człowiek z La Manczy"!**

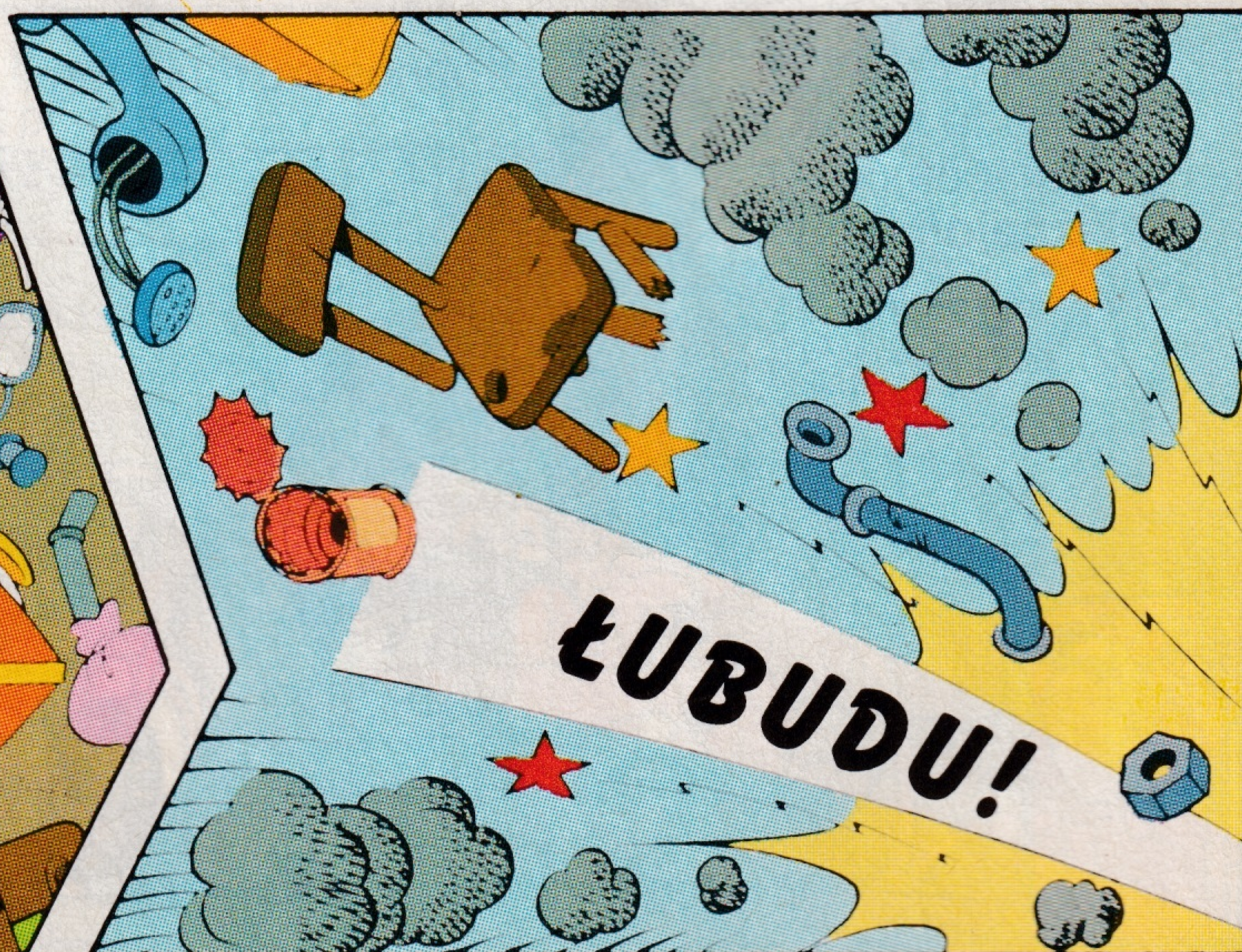

Otrzymałem ją w nagrodę! Z **dumą** mogę powiedzieć, że przez lata przedstawiłem temu **szlachetnemu rycerzowi** wiele pokoleń moich studentów!
A co pan robi teraz, na emeryturze?


W tej chwili jadę do Myszogrodu, do mojego przyjaciela **Rudolpha,** z którym nie widziałem się **całe lata!** On także jest **wielbicielem** Don Kiszota!


To chyba musi być niezła książka! Wprawdzie nigdy jej nie czytałem, ale...
Co? Nigdy nie poznałeś **romantycznego, błędnego rycerza** rodem z **La Manczy?! Wstyd i hańba!**


Don Kiszot pierwszy tak **idealizował** świat, że uważał **wiatraki** za giganty! Tak wynosił **każdego człowieka...**
Profesorze...


...że uważał **Sanczo Pansę** za swojego giermka! To on w **zwykłej wiejskiej dziewczynie** dostrzegł tajemnicę idealnego piękna **wszystkich kobiet!**
WYSYPISKO
UWAGA!!!


ŁUBUDU!


Ooooch... Czuję się jak po skoku z trampoliny do pustego basenu... Mam nadzieję, że profesorowi nic się nie stało!

Hm! A właściwie... gdzie on się podział?

Och!
Wyrzekam się melancholijnego brzemienia rozsądku i ruszam w świat, aby naprawić całe jego zło!

Od tej chwili już nie jestem zwykłym Alonso Saldaną, ale staję się nieustraszonym rycerzem, znanym jako Don Kiszot z La Manczy!

Fatalnie! Profesor pewnie uderzył się w głowę i teraz uważa się za bohatera literackiego!

Nie mogę go tak zostawić... On potrzebuje lekarza i to szybko!

Ha! Zali tak prędko mam wdać się w nierówny pojedynek? Niedołężny wrogu, hańbą okryty! Nie straszna mi twa siła!
O, nie! Całkiem jak Don Kiszotowi wydaje mu się, że wiatrak jest gigantem!


Ostrożnie, bo zrobi pan sobie krzywdę!
Giń, gargantuiczny głupcze!

To nie jest gigant, to tylko...

...wiatrak!

Dzielny mój giermku, walcz z potworem! Zgnieć go!

Masz ci los! Moje rzeczy!
TRZASK!

I ja też spadam!

Odważny giermku, zostaliśmy oszukani! Gigant w ostatniej chwili stał się wiatrakiem!
BUCH!

Pójdź, Sanczo! Inne jeszcze czekają nas wyzwania!
Aj... No, pięknie!... Myśli że jestem Sanczo Pansa!


Ha! Wzywa nas jasna wstęga drogi! Dosiądźmy zatem naszego wspaniałego rumaka, Rosynanta!
Ech... To jest motocykl, a nie koń!


Ale nie będę się z panem spierał, jeśli dowiezie nas do Myszogrodu przed jutrzejszą ceremonią!


Spójrz! Królewska składnica starożytnej broni!
Ej!
DEKLE
PIIISK!


Cudowny przypadek!
?


Profesorze, nie mamy czasu na wycieczki po sklepach!
Czy nareszcie znajdę przedmiot mych nieustannych poszukiwań?


Czego on właściwie szuka?
Nie mam zielonego pojęcia!


Ha! Jest! Słynny Złoty Hełm z Mambrino, który każdego szlachetnego rycerza od wszelakich ran uchroni!
Przecież... Przecież... To jest...


Pochwalam wybór, widać, że zna się pan na rzeczy!
Jak wyglądam, Sanczo?
Szałowo!...

Później...

Czy zatrzymamy się na popas w tej **tawernie,** mój wierny giermku? Głód mi doskwiera, już czas się posilić!

Jak pan sobie życzy, ale mam nadzieję, że to nie potrwa długo! Czas mnie goni!

ROCKET BURGER

Jasny panie! To **ona!**

Dzień dobry, zaraz przyjmę zamówienie!

Co znowu?

Najsłodsza niewiasto! Patrzeć **nie śmiem** na twe oblicze, gdyż **oślepłbym** natychmiast od **blasku urody twojej!**

?!

Lecz musnąć cię dłonią **raz jeden** muszę, by sprawdzić, czyś **jawą,** czyś **snem** jest tylko!

AAAAJ!

Błagam cię! Zdradź mi swoje **imię!**

AJAJ! Lulu!

PLASK!

Oczywiście! **Wiedziałem,** że tak będzie!

Nie! Zbyt **pospolite** to imię dla **istoty wręcz boskiej!** To **nie jest** twoje imię!

Nie... nie jest?

Tyś jest **Dulcynea!** Tyś jest **piękno!** Tyś jest **ideał,** o którym w głębi duszy marzy każdy mężczyzna!

Ekhm... To **miło...**

Przecież... Ech, **szkoda gadania!**


Jeszcze później...
Zmęczonym, Sanczo! Poszukajmy nocnego schronienia w tym **wspaniałym zamku!**
EL cHEAPO MoTEL
Proszę uprzejmie! **Wszystko mi jedno!**


Panie, jesteśmy zaszczyceni, że zechciałeś przyjąć nasze skromne osoby pod swój **prześwietny dach!**
Dzięki! Macie tu klucz i czujcie się jak w domu!


Zaraz, chwila! Przecież to nas będzie **kosztować!**
Bzdura! Pan na zamku nie weźmie **pieniędzy** za **bezinteresowną gościnność!**


Fajnego masz **szefa!** Jeszcze nikt tak nie komplementował tej rudery!
Nic dziwnego!


Muszę przyznać, że coś pan w sobie ma! Przy panu wszyscy stają się jacyś tacy... **radośni!**
A może ja po prostu jestem zbyt wielkim **malkontentem?**
Coś mnie jednakowoż **dręczy** w głębi duszy!


Co takiego?
Myśl, że jestem li tylko **uzurpatorem!** Pragnę dnia, gdy **oficjalnie** nazwą mnie **prawdziwym rycerzem!** Boję się wszak, że dzień ten nigdy nie nadejdzie!


Ach, cieszmy się tym co **mamy** i nie wymagajmy zbyt wiele! Dobrej nocy, wierny Sanczo!
Dobrej nocy... **Don!**


Rankiem na przedmieściach Myszogrodu...
Już niedaleko! Zdążę na uroczystość, jeśli... **Ej!** Co się tam dzieje?
Zachłanni władcy gnębią tłuszczę!
Dość niszczenia zieleni! Chrońmy przyrodę! **Środowisko** przede wszystkim!


Dobra kobieto, skąd ten rwetes, to poruszenie?
Chcą zrównać z ziemią pół naszego parku, żeby postawić jakiś wielki **supermarket!**
ZIELEN


W limuzynie siedzi nowy właściciel tego terenu i nic go nie obchodzą nasze protesty!
Na co jeszcze czekasz? Do roboty! Szkoda się cackać z tą bandą krzykaczy!


Ha! Wielki smok ruszył, by siać trwogę i zniszczenie!

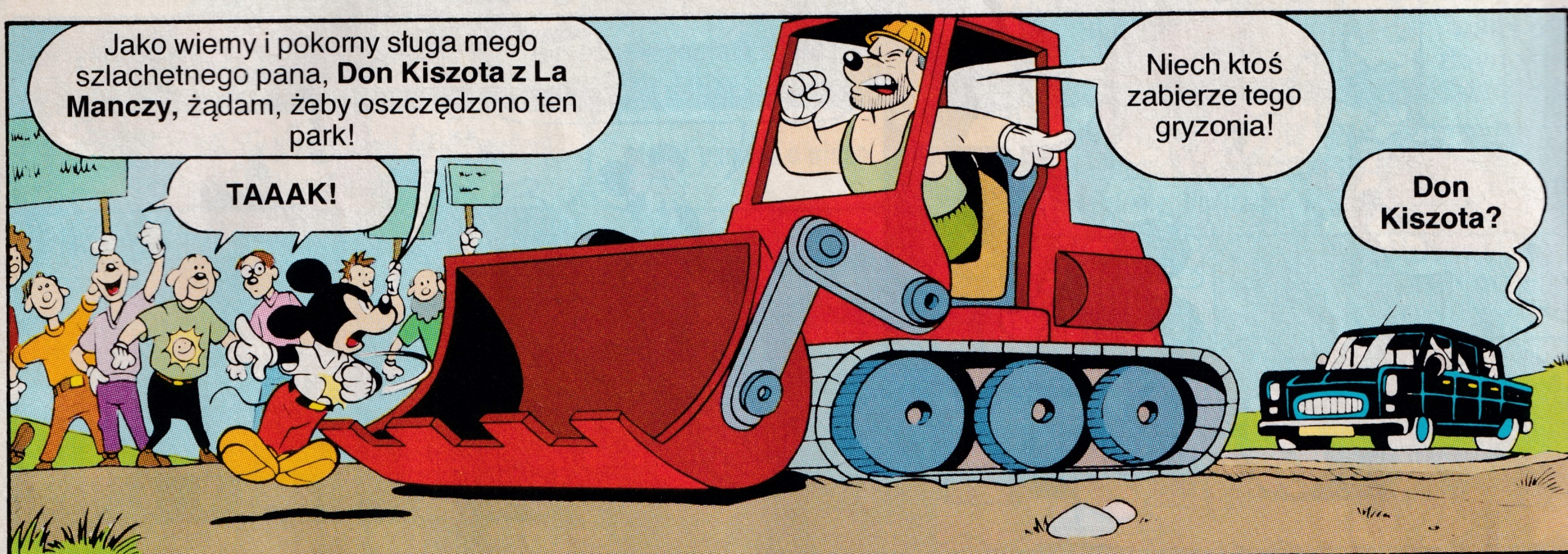

Stój, podły potworze! Zatrzymaj się, niecny nędzniku! Stań do walki **ze mną,** jeśli starczy ci odwagi!
Z drogi, dziadek! Tu się pracuje!


AAAA!
Ten podlec chciał przejechać profesora!
BUMS!


Chyba... nic mi nie jest...
Nie pozwolę, żeby im to uszło na sucho!


Nie będą w ten sposób traktować **Don Kiszota z La Manczy!** Nie dopuszczę do tego, albo nie nazywam się **Miki!**


?!?
Stój! Jeśli zniszczysz choć jedno źdźbło, będziesz miał do czynienia ze mną!


Jako wierny i pokorny sługa mego szlachetnego pana, **Don Kiszota z La Manczy,** żądam, żeby oszczędzono ten park!
TAAAK!
Niech ktoś zabierze tego gryzonia!
Don Kiszota?


Don Kiszota? Już **lata całe** nie myślałem o tym niezwykłym bohaterze!


A niech mnie! Czy to naprawdę ty, **Alonso?**
Ru... Ru... Rudolph?


Nie do wiary! Przebrałeś się za Don Kiszota?
Ja... jechałem do ciebie... ale... nie wiem, co się stało...
HURRRA! Znowu jest **sobą!**


Chciałeś przypomnieć mi o **szlachetnym** bohaterze, abym dostrzegł moje własne **słabości i błędy?**
Myślisz?...


I to ci się **udało!** Nie tknę tej ziemi! Dzięki tobie, Don Kiszocie, odzyskałem **czucie** i **rozum!**
O, rety!


Jestem spóźniony! Chodź, Don, czeka nas jeszcze **ostatnia wspólna przygoda!**


Po kilku szalonych minutach...
Spokojnie, moje panie! Już **jestem!**
Miki! Bałam się, że nie zdążysz!


W imieniu Fundacji Kobiet Myszogrodzkich pragnę wręczyć ci ten medal za...
Chwileczkę! Nie mogę go przyjąć!
Jest ktoś, kto zasłużył na niego **znacznie bardziej: Alonso Saldana, wielki nauczyciel życia!**
Hę?!


W imieniu Fundacji mam **zaszczyt** oficjalnie nazwać pana **Rycerzem w Lśniącej Zbroi** i godnym spadkobiercą rycerskich tradycji **Don Kiszota z La Manczy!**
Chlip... Spełniło się moje **najskrytsze marzenie!**



ZAGADKI MIKIEGO

NOCNY ZŁODZIEJ

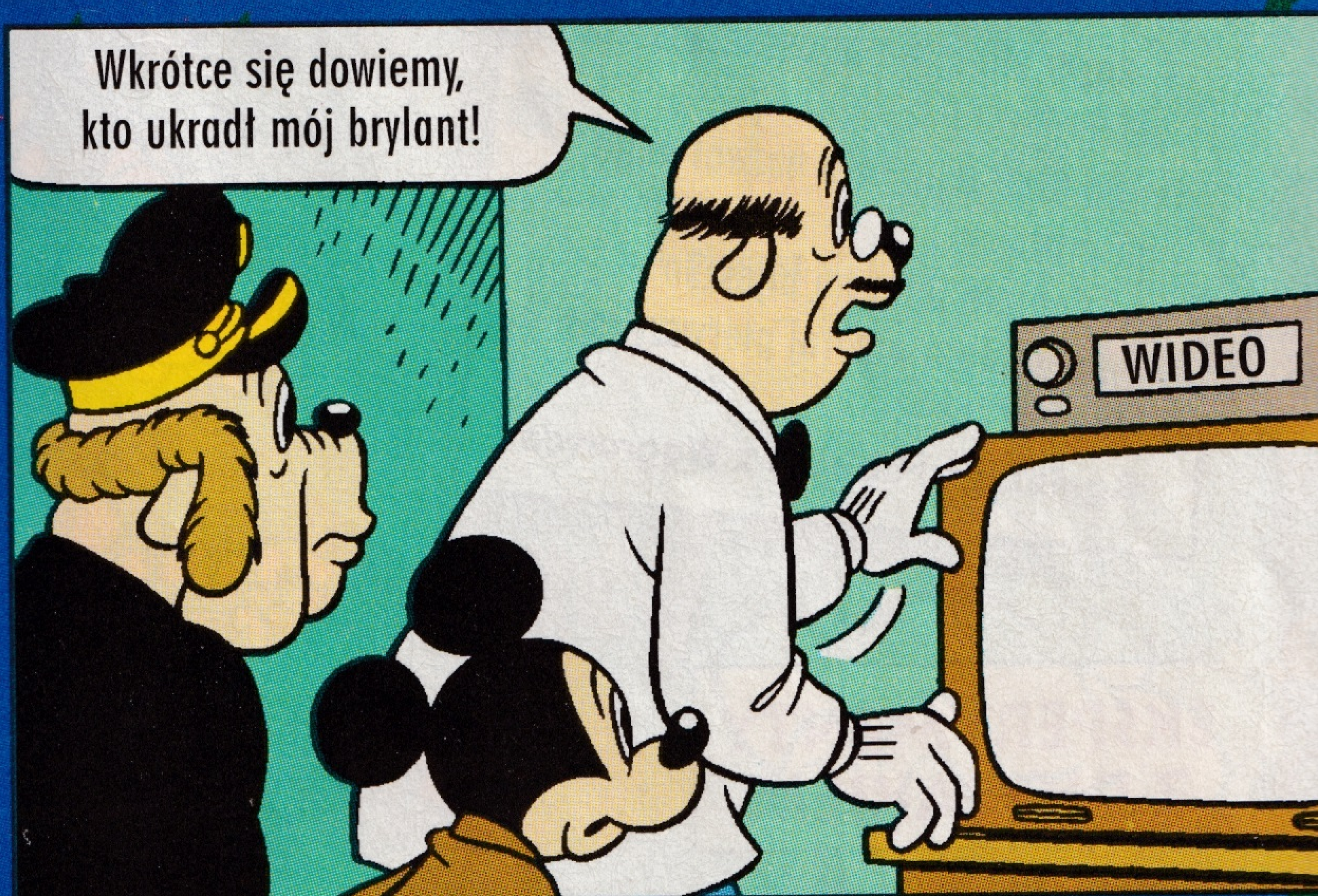


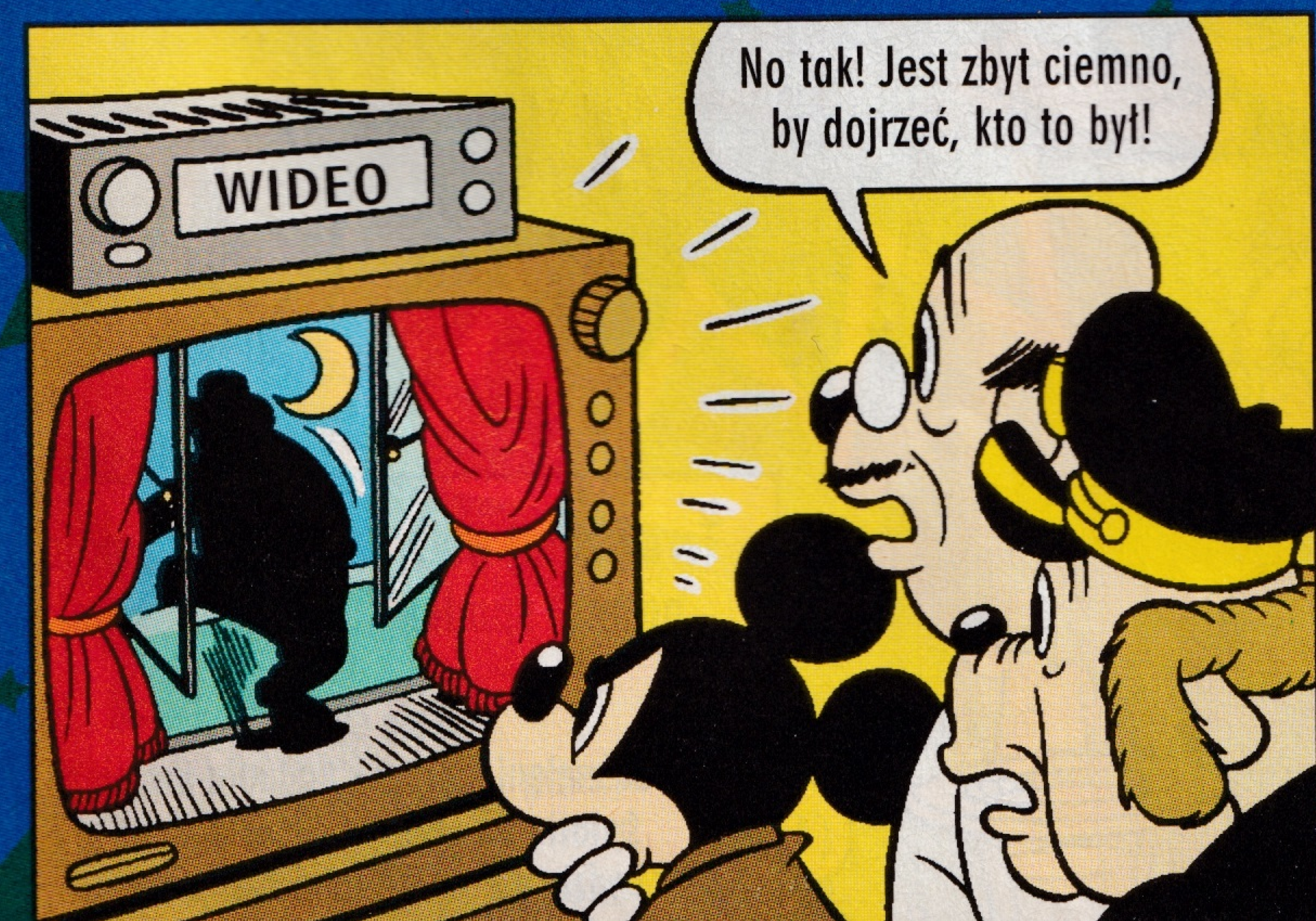








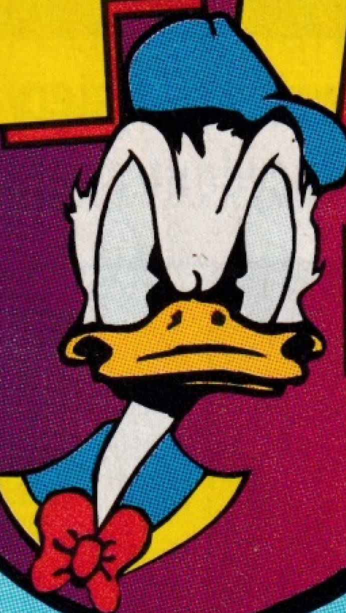


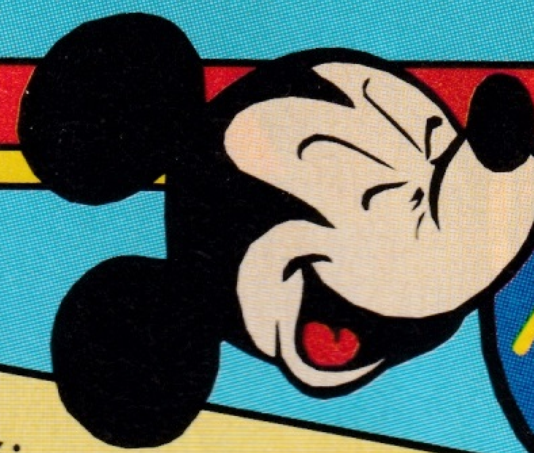




Nagranie nie zostało dokonane w dniu kradzieży. Księżyc za oknem znajduje się w innej fazie niż na filmie.

FIGLE FIGLARZY





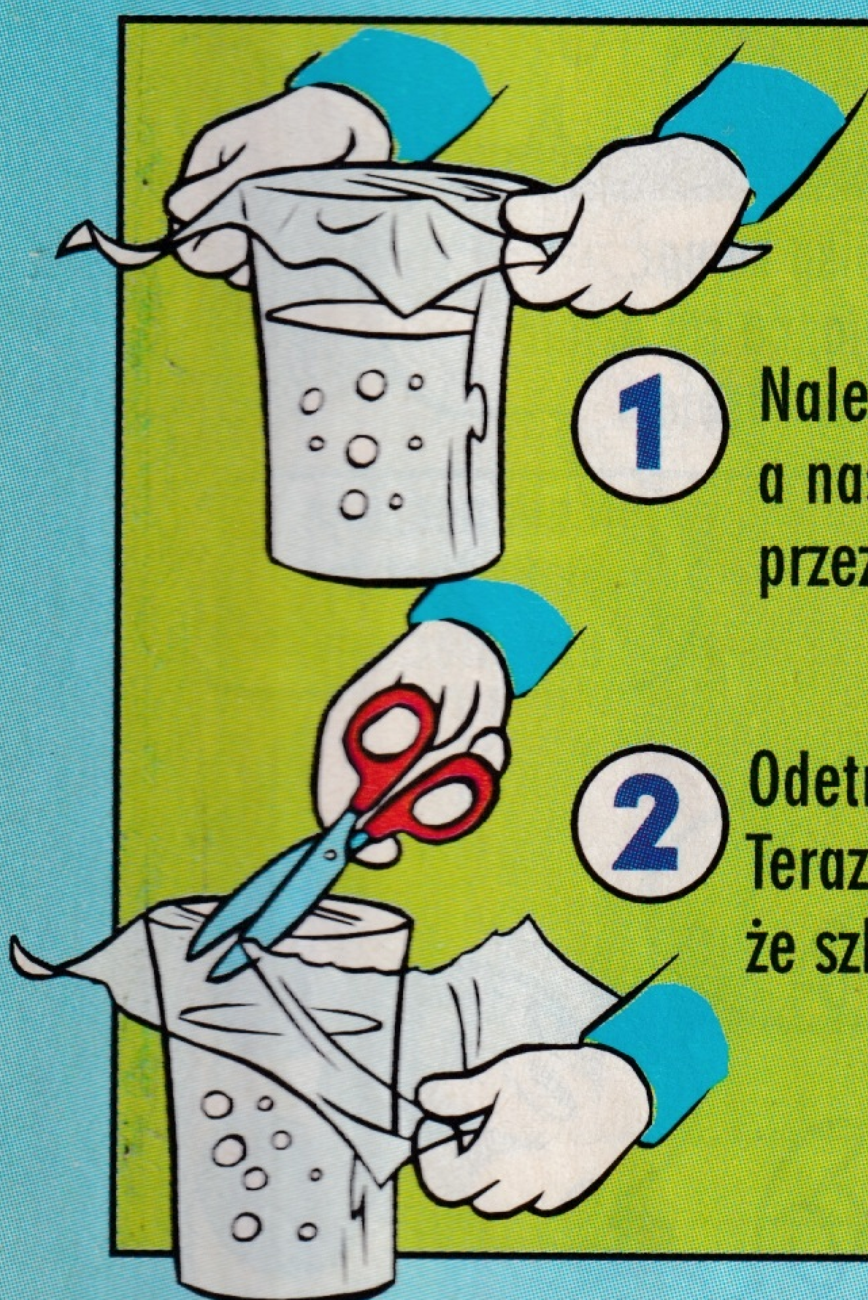
DOWCIP TYGODNIA

– Mój syn skarży się, że pan profesor go prześladuje!
– Tak?! To zaraz pan zobaczy, na czym to prześladowanie polega. Kaziu ile to jest 7 x 8 ?
– O widzisz tato, znowu zaczyna!
Kamil Kamiński ze Strzebielina.
Kamil otrzymuje plecaczek kaczkofana.

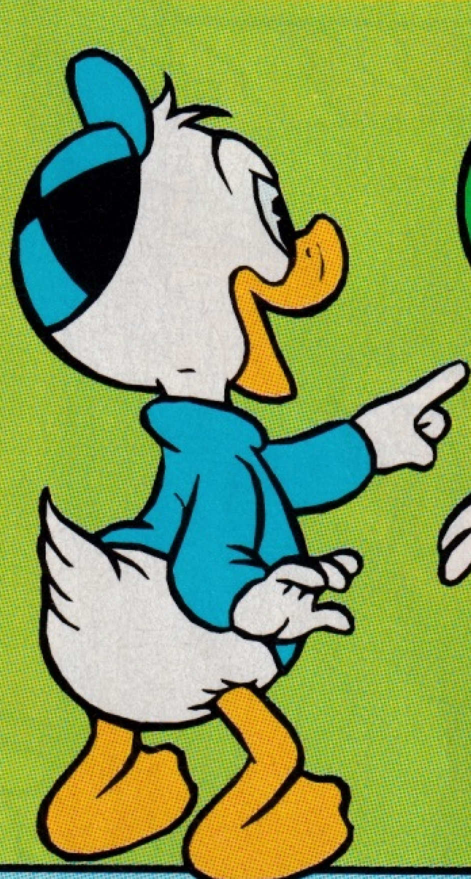


UWAGA! SIOSTRZEŃCY!

Szczelna szklanka



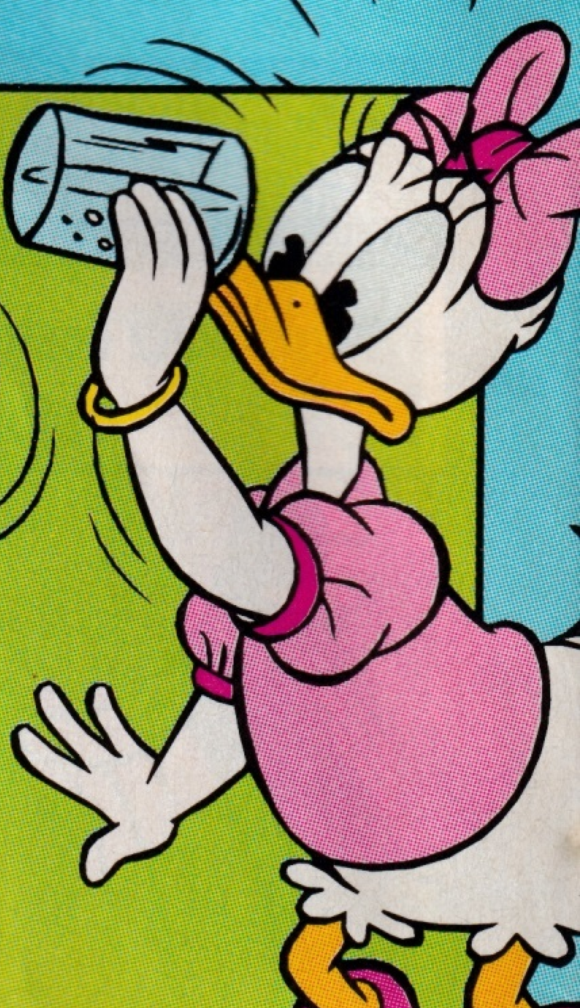
1. Nalej do szklanki napój, a następnie naciągnij na nią przezroczystą folię kuchenną.
2. Odetnij wystające kawałki folii. Teraz już nikt nie spostrzeże, że szklanka jest zamknięta.







Donald miał pecha i oblał się wodą.



Daisy miała więcej szczęścia, ale nie zdołała wypić ani kropli.



– Kaziu, dlaczego bijesz młodszego kolegę?!
– Bo w zeszłym roku nazwał mnie nosorożcem!
– I dopiero teraz go bijesz?
– Bo dopiero wczoraj pierwszy raz byłem w zoo.
Agnieszka Fabisiak z Wągrowca

ZRÓB TO SAM

Pompkowa wyrzutnia



Weź pompkę do roweru i wysuń z niej rączkę. Do wentyla wetknij małą, papierową kuleczkę. Gdy naciśniesz rączkę, papierek pofrunie w górę.

Większość papierowych kuleczek jest zbyt lekka, by zrobić komuś krzywdę. Jednak na wszelki wypadek nie celuj swoim pociskiem w innych ludzi!

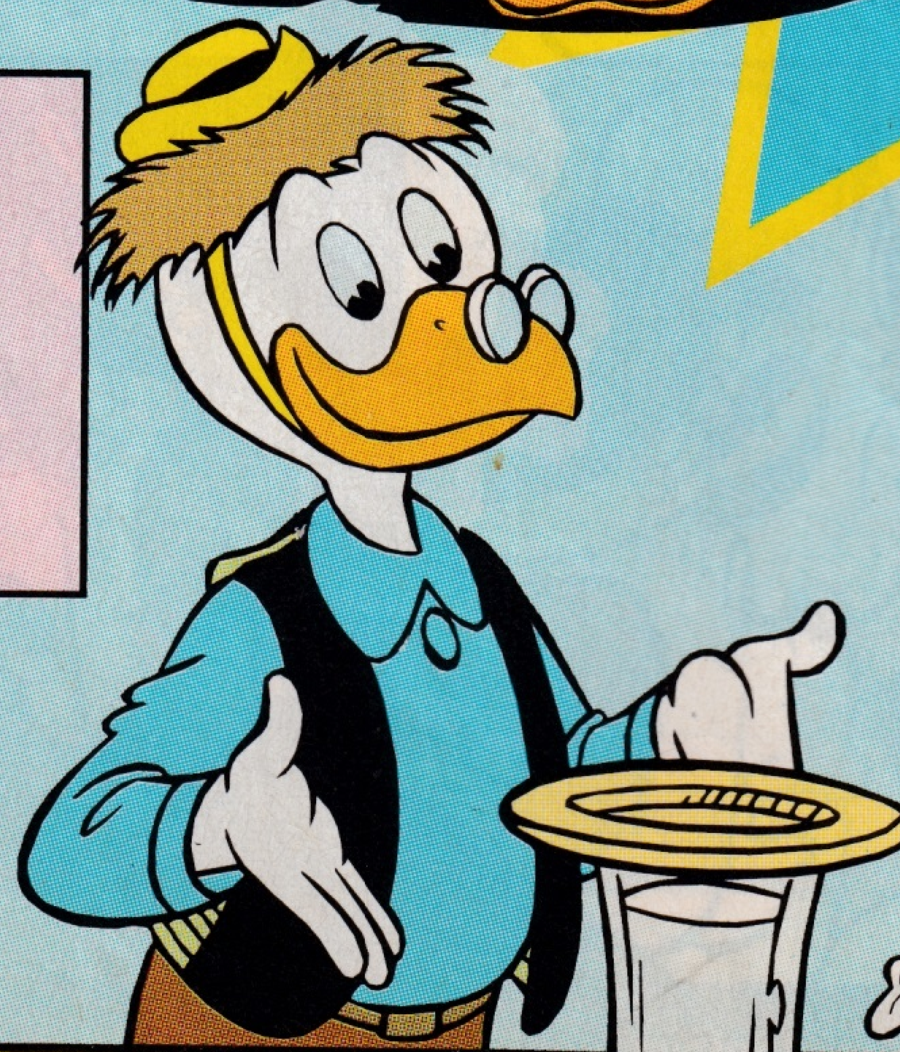


EKSPERYMENTY Z DIODAKIEM

Pojawiam się i znikam!



Połóż na stole znaczek pocztowy (albo inny mały obrazek) i postaw na nim szklankę. Znaczek będzie dobrze widoczny.



Teraz nalej wody do szklanki i połóż na niej spodek. Znaczek zniknie!

Co się stało?
Woda zmieni kierunek padania promieni światła na obrazek. Wskutek tego będzie go można zobaczyć, jedynie spoglądając nań bezpośrednio z góry – w tym jednak przeszkodzi spodek.



Początkujący pilot wycieczek przychodzi do psychiatry:
– Panie doktorze, dręczy mnie koszar. Wydaje mi się, że ktoś ciągle za mną chodzi!
Julia Sudyka z Krakowa

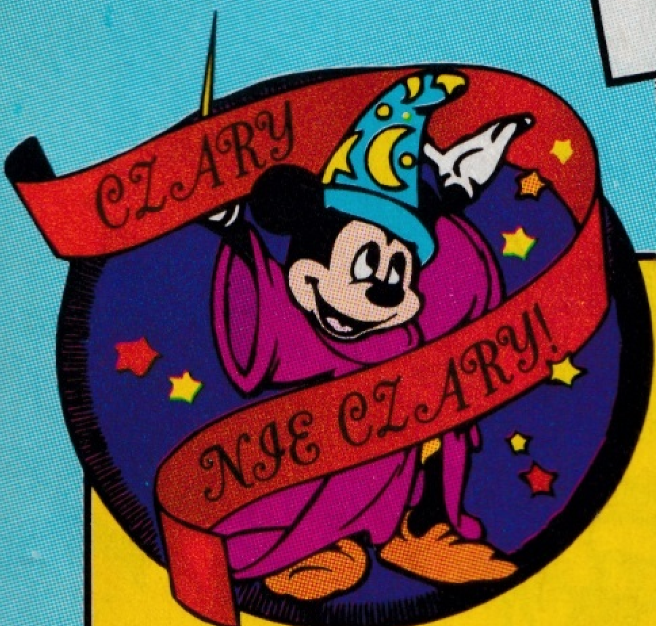


Pan już u nas był? – pyta fryzjer klienta.
– Nie, to ucho straciłem na wojnie.
Kamil Kamiński ze Strzebielina

Były tu Smerfy

W niektórych domach ubikacje zmywane są niebieską wodą. Na kolor ten barwią ją rozmaite środki higieniczne, znajdujące się w muszli klozetowej lub spłuczce. Jeśli twój kolega ma coś takiego w swojej ubikacji, zapytaj się go grzecznie, czy często korzystają z niej smerfy.

Jeżeli chcesz zrobić ten dowcip komuś, kto nie spłukuje ustępu niebieską wodą, to po prostu nasyp do muszli trochę błękitnego barwnika!



MAGICZNE PUDEŁKO



1. Weź pudełko po zapałkach i wyjmij z niego szufladkę. Potem rozetnij ją na dwie równe części, w poprzek. Następnie zetknij je ze sobą, wsadź do nich zapałki i ostrożnie wsuń wszystko do pudełeczka.

2. Weź pudełko do rąk. Trzymaj je lekko pochylone. Potem wysuń górną część szufladki. Oczywiście, będzie ona pusta! Wsuń szufladkę z powrotem na miejsce.

3. Teraz popchnij szufladkę od dołu. Zapałki przesuną jej górną część – i w ten sposób z pustej stanie się ona pełna!

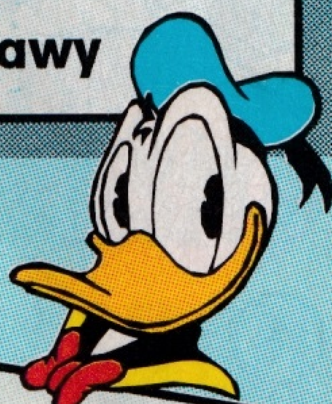


Wysuwasz szufladkę od góry – jest pusta!



Popychasz szufladkę od dołu – jest pełna!

Żona do męża:
– Przy drzwiach stoi facet, który mówi, że jesteś mu winien pieniądze.
– A jak wygląda?
– Tak, że lepiej mu oddaj!
Magda Strojek z Warszawy



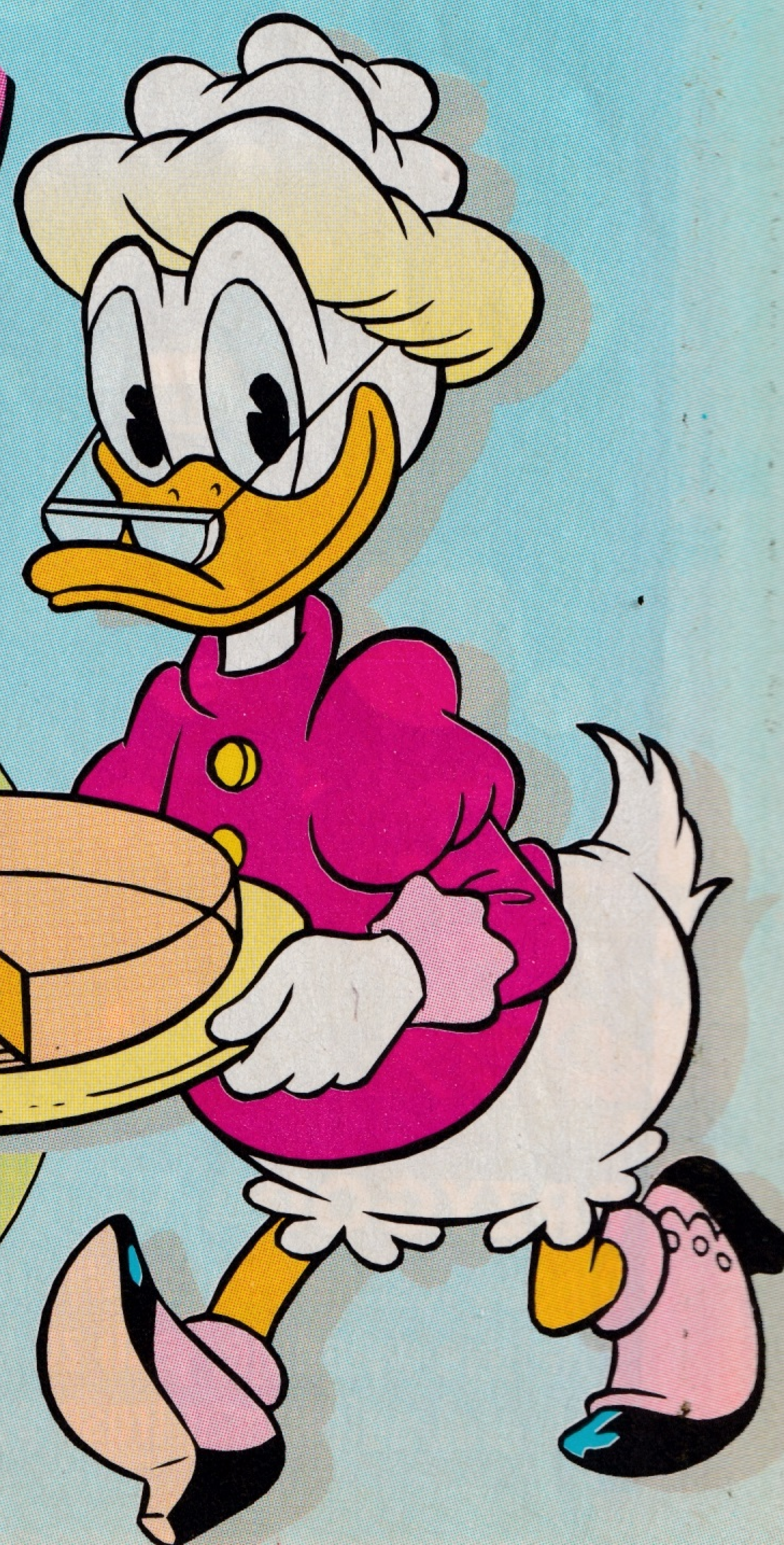
Jaś nie może dosięgnąć dzwonka u drzwi. Z pomocą przychodzi mu przechodzący starszy pan, który naciska dzwonek.
– Nie wiem jak pan – mówi Jasio – ale ja pryskam!
Agnieszka Moskwa z Lędzin



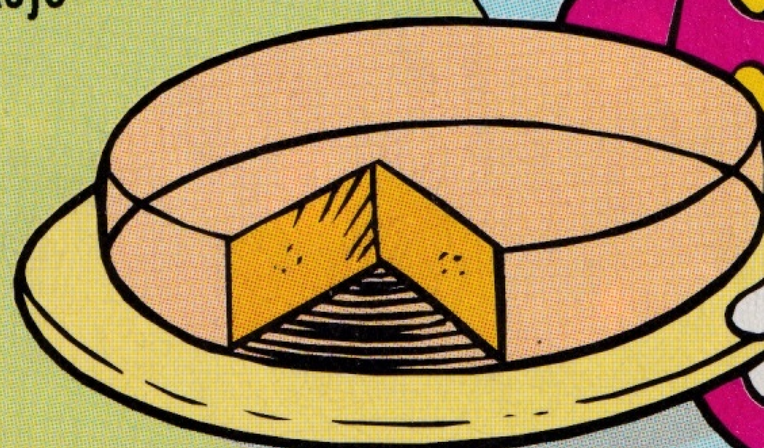
Żona do męża:
– Czy ty myślisz, że ja przez całe życie mogę chodzić w jednym futrze?!
– Czemu nie, skoro królik może...
Emilia Antkowiak z Gryfina

Ale numer!

Brakujący kawałek



W cieście, które właśnie upiekła Babcia Kaczka, brakuje jednego kawałka!



Gdzie on jest?

Odwróć rysunek do góry nogami, a od razu zobaczysz, gdzie podziała się brakująca część placka!

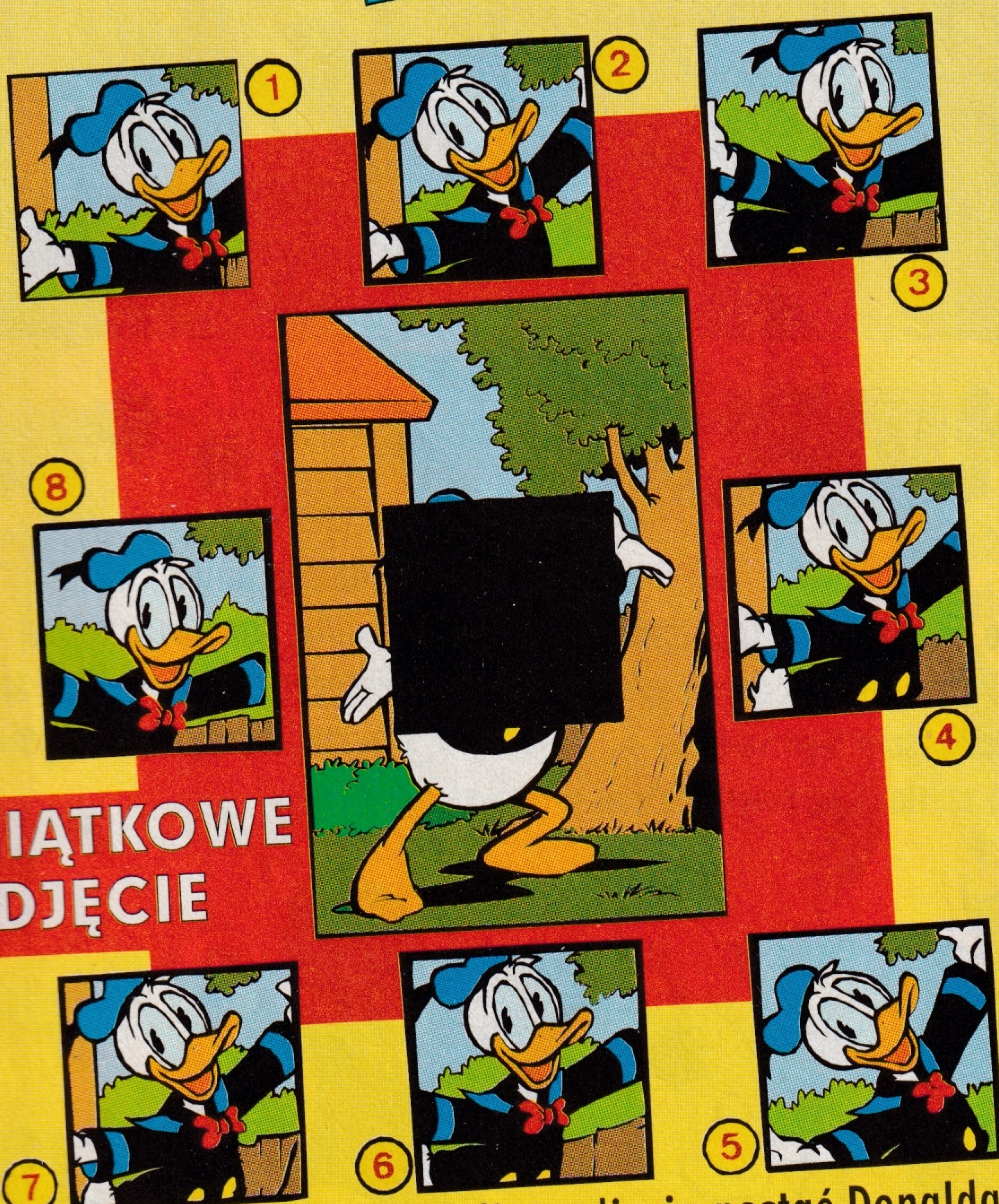




KLUB DETEKTYWA

DETEKTYWI W AKCJI!

PAMIĄTKOWE ZDJĘCIE



Złośliwi siostrzeńcy wycięli ze zdjęcia postać Donalda. Czy wiesz, który z fragmentów pasuje do obrazka?

GOOFY CZARODZIEJ

Goofy wypowiedział magiczne słowa... i wyczarował królika.

Jeśli chcesz wiedzieć co to za zaklęcie, wpisz nazwy przedmiotów do logogryfu i odczytaj hasło.



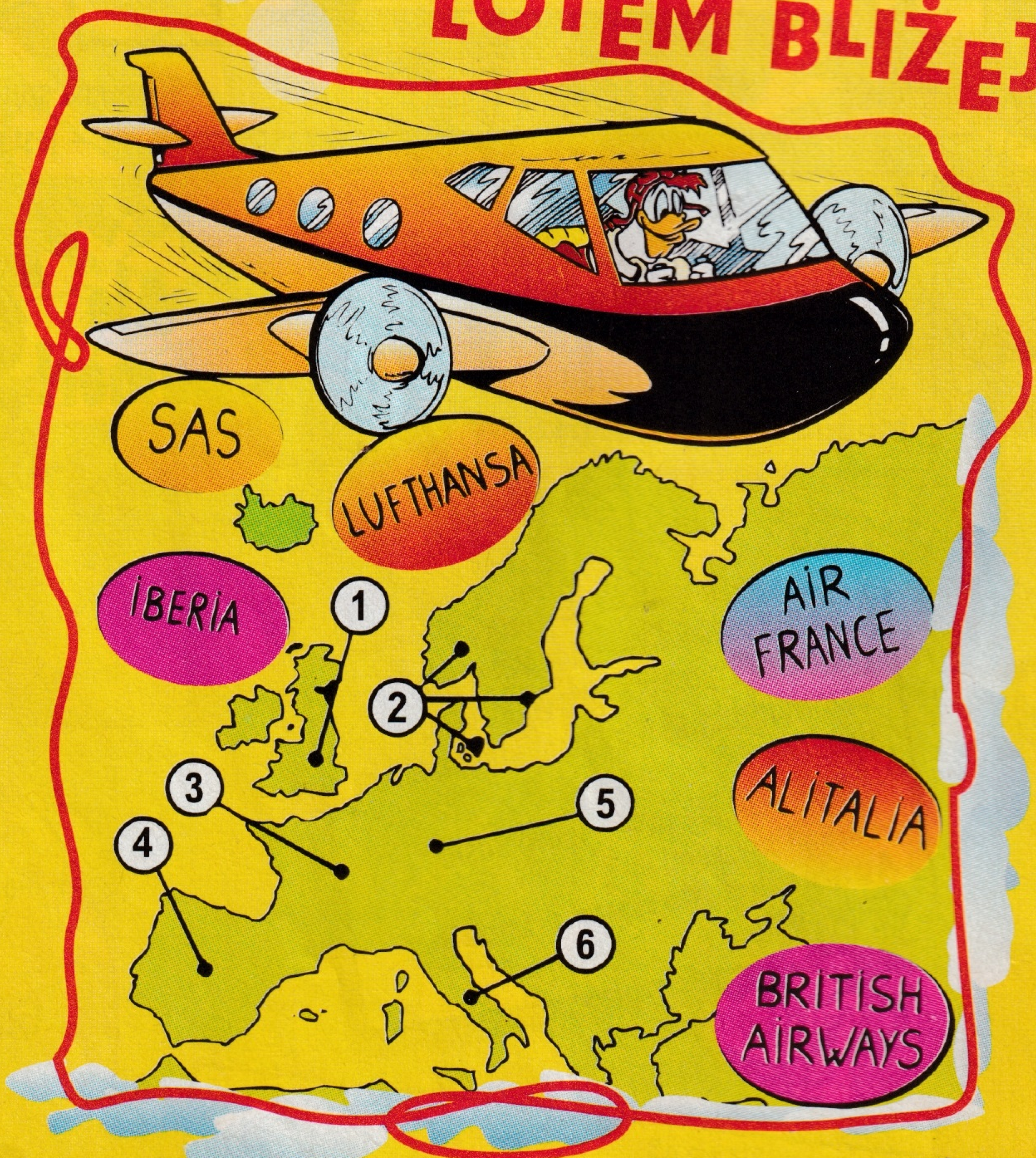


PRZYGODA W KOSMOSIE

Diodak testuje swój nowy statek kosmiczny. Na którym satelicie wyląduje, jeśli za każdym razem będzie wybierał najdłuższą trasę pomiędzy planetami?

LOTEM BLIŻEJ

Nie musisz wcale być wykwalifikowanym pilotem, aby rozwiązać tę zagadkę. Przyjrzyj się nazwom linii lotniczych. Do których, zaznaczonych na mapie krajów należą?



ROZWIĄZANIA:

1. Fragment nr 7.
2. Wielka Brytania – British Airways, Norwegia, Szwecja – SAS, Francja – Air France, Hiszpania – Iberia, Niemcy – Lufthansa, Włochy – Alitalia.
3. Diodak wyląduje na satelicie A.
4. Zaklęcie to ABRAMAKABRA.



KOMPUTEROWA MYSZKA



CYBERKONKURS DLA KAŻDEGO!

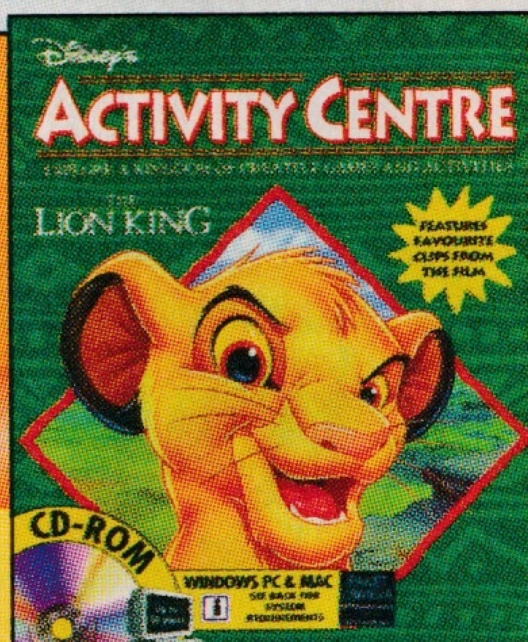
4 KOMPUTEROWE ZAGADKI DO ROZWIĄZANIA!

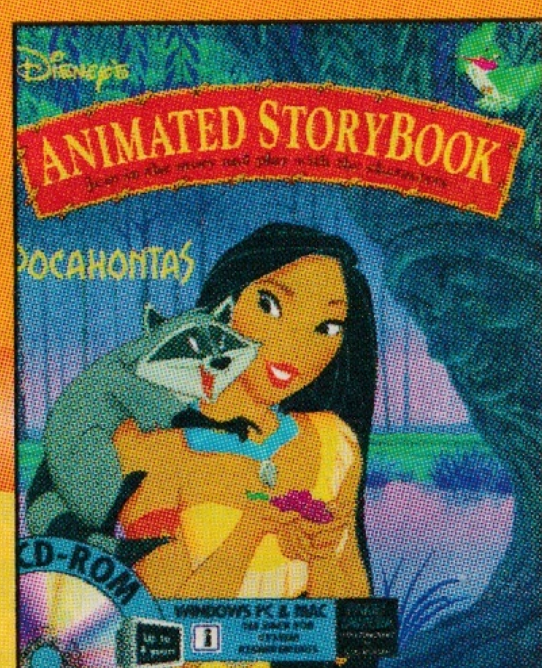
MOŻESZ WYGRAĆ KOMPUTER I ZESTAW WSPANIAŁYCH GIER!

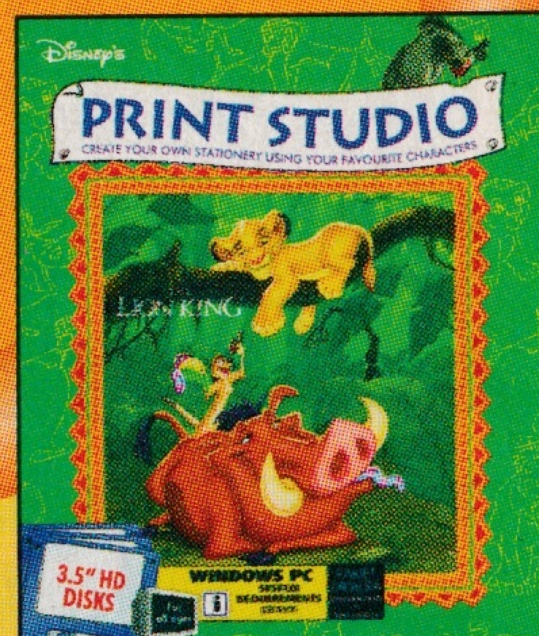
W czterech kolejnych numerach „Kaczora Donalda" ukażą się zadania konkursowe. Musisz je rozwiązać, a na kartkę pocztową nakleić kupony z numerów 37, 38, 39. Wśród osób, które przyślą poprawne rozwiązania co najmniej 3 zadań, rozlosujemy nagrodę główną konkursu – komputer multimedialny OPTIMUS wraz z zestawem gier.

Na odpowiedzi czekamy dopiero po ukazaniu się ostatniego zadania konkursowego!









2		2			1		1		
2		2	1	1	2	1	1		
2	2	1	1		2	1		1	1
	2		2	3		1		2	
	2		1		2	1	1	3	
2	2		1	2	2	1	1		2
	1	1	1	2		2	2	1	1
1	1	1		2	3		2		
1	1	1	1	1	2		2		
	1				1	1	1		

SAPER

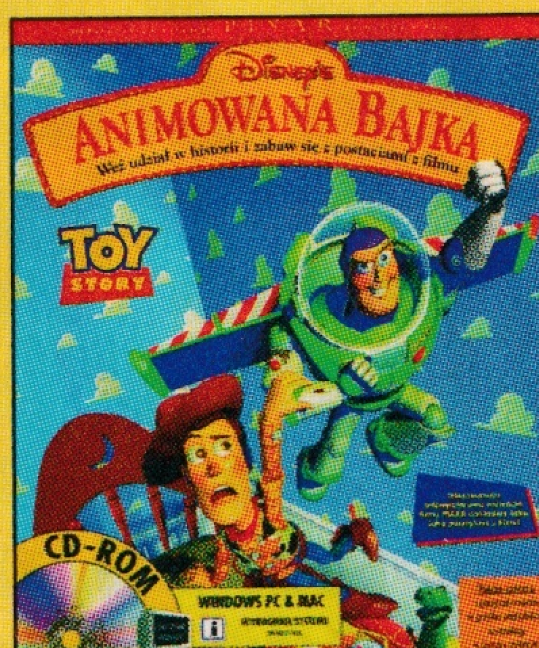
Uwaga! Znalazłeś się na obszarze komputerowo zaminowanym!

Teren jest podzielony na kwadratowe pola.

Na niektórych z nich znajdują się miny.

Cyfra w każdej kratce wskazuje, z iloma zaminowanymi polami sąsiaduje dany kwadracik.

Twoim zadaniem jest stwierdzenie, ile min zostało ukrytych na pokazanym terenie.

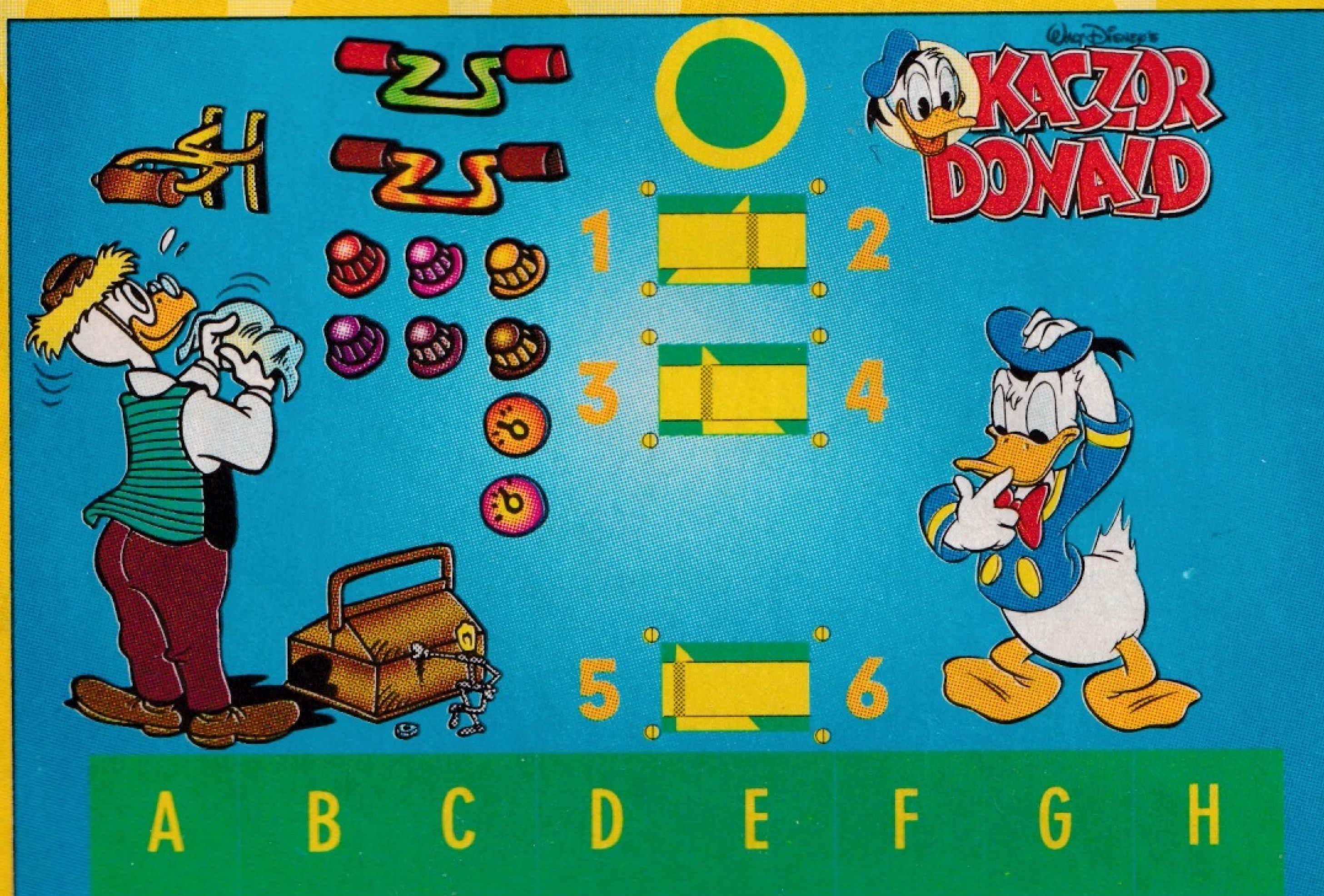


TWÓJ WŁASNY TEKTUROWY KOMPUTER!

SAM GO SKONSTRUUJESZ!

SAM GO ZAPROGRAMUJESZ!

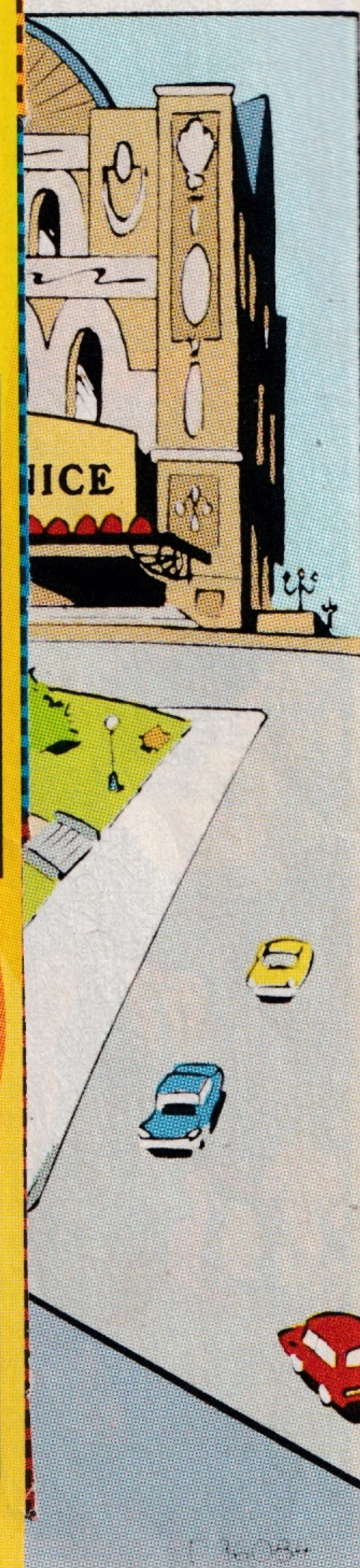
SAM NAPISZESZ PROGRAM!



ZOSTAŃ KONSTRUKTOREM!

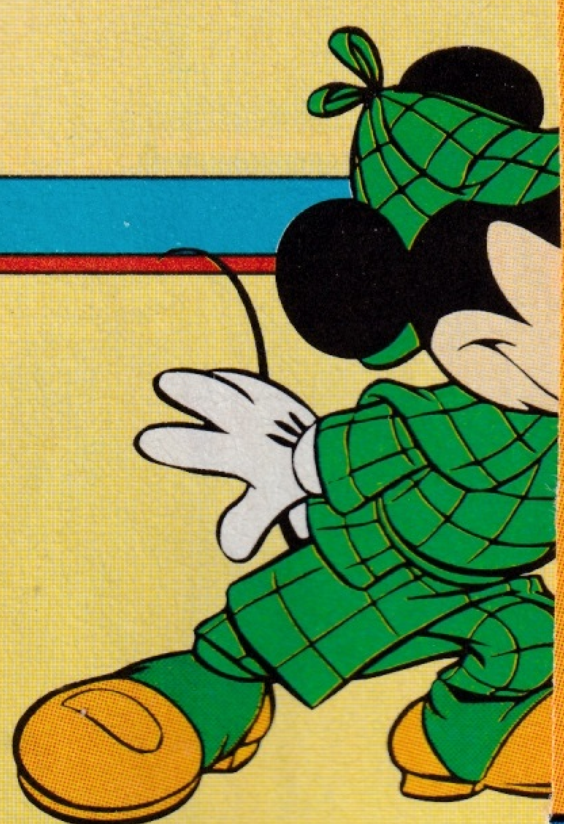
Po raz pierwszy w życiu masz możliwość przeistoczenia się w konstruktora komputerów. Niezwykle uważnie przeczytaj całą instrukcję. Zadanie, które przed tobą stoi wcale nie jest łatwe, ale na pewno sobie z nim poradzisz. Oto kilka rad, dzięki którym twój komputer będzie działał bez zarzutu:

1. Przygotuj dużo spinaczy biurowych i dobry klej.
2. Pozaginaj dokładnie wszystkie elementy wzdłuż zaznaczonych linii.
3. Powierzchnie, które masz ze sobą skleić, są parami oznaczone tymi samymi liczbami (dodatkowo tym samym kolorem). W czasie sklejania koniecznie przestrzegaj kolejności liczb. Na niektórych powierzchniach widnieją również litery. Oznaczają one, jak zestawiać ze sobą sklejane elementy – A musi pasować do A, B do B.
4. Po posmarowaniu klejem każdej pary sklejanych elementów, dociśnij je do siebie, zepnij spinaczem i odłóż na bok, aby klej wysechł.
5. Zadanie nie jest łatwe, więc może będziesz musiał poprosić o pomoc kogoś starszego.













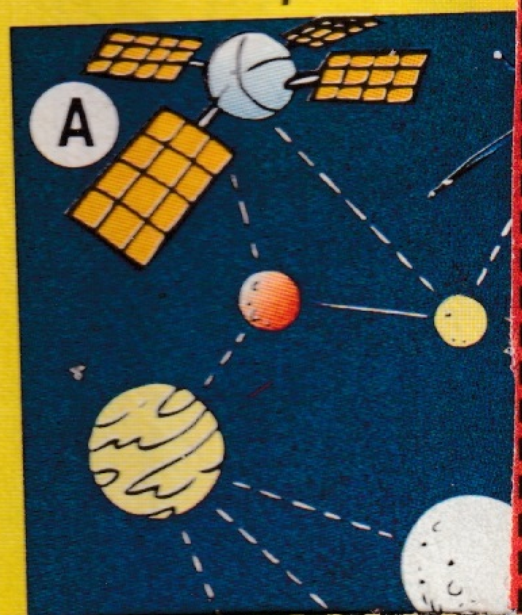


PAMIĄTKOW
ZDJĘCIE

7

?

Złośliwi sio
Czy wiesz, l



ZOSTAŃ KONSTRUKTOREM!

Kilka rad szczegółowych:

⇨ Najpierw zajmij się sklejeniem siedmiu żółtych suwaków. Jeden z nich oznaczony jest cyframi: 1,2,3; pozostałe sześć suwaków należy skleić według tego wzoru.

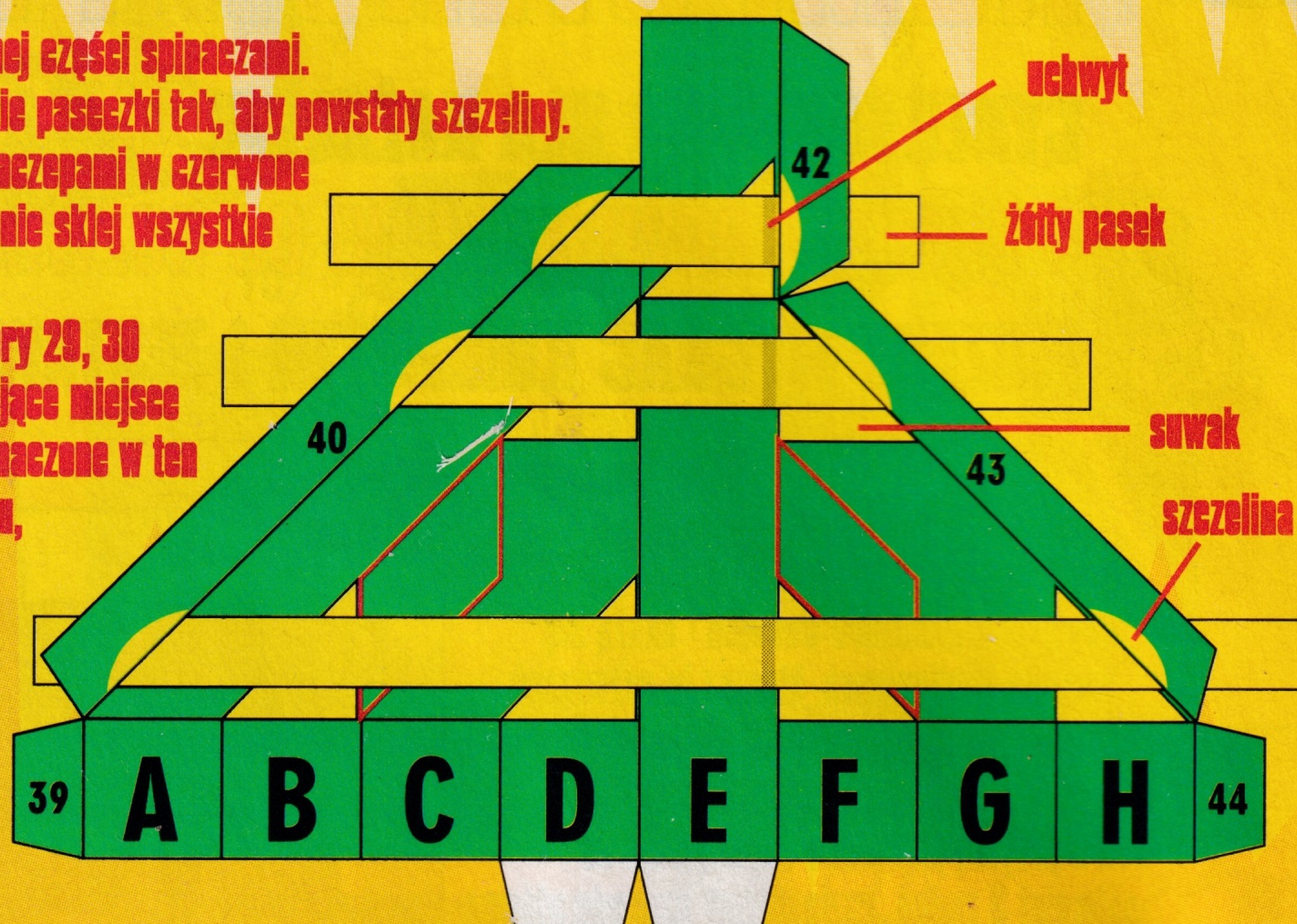
⇨ Pamiętaj o przytrzymaniu każdej sklejonej części spinaczami.

⇨ Z zielonych elementów wypchnij wąziutkie paseczki tak, aby powstały szczeliny.

⇨ Czerwone elementy po sklejeniu wsuń zaczepami w czerwone szczeliny i przyklej zaczepy od spodu. Następnie sklej wszystkie zielone elementy według oznaczeń.

⇨ Na żółtych paskach sklej uchwyty (numery 29, 30 i 31). Na każdym pasku widnieją pola oznaczające miejsce przyklejenia suwaków. Suwaki również są oznaczone w ten sposób. Naklej żółte suwaki na paski od spodu, dokładnie dopasowując oznaczone miejsca.

⇨ Po sklejeniu wszystkich wewnętrznych części komputera, wsuń żółte paski z naklejonymi suwakami w żółte szczeliny. Postaraj się przy tym nie zagiąć pasków i sprawdź, czy swobodnie przesuwają się w szczelinach.



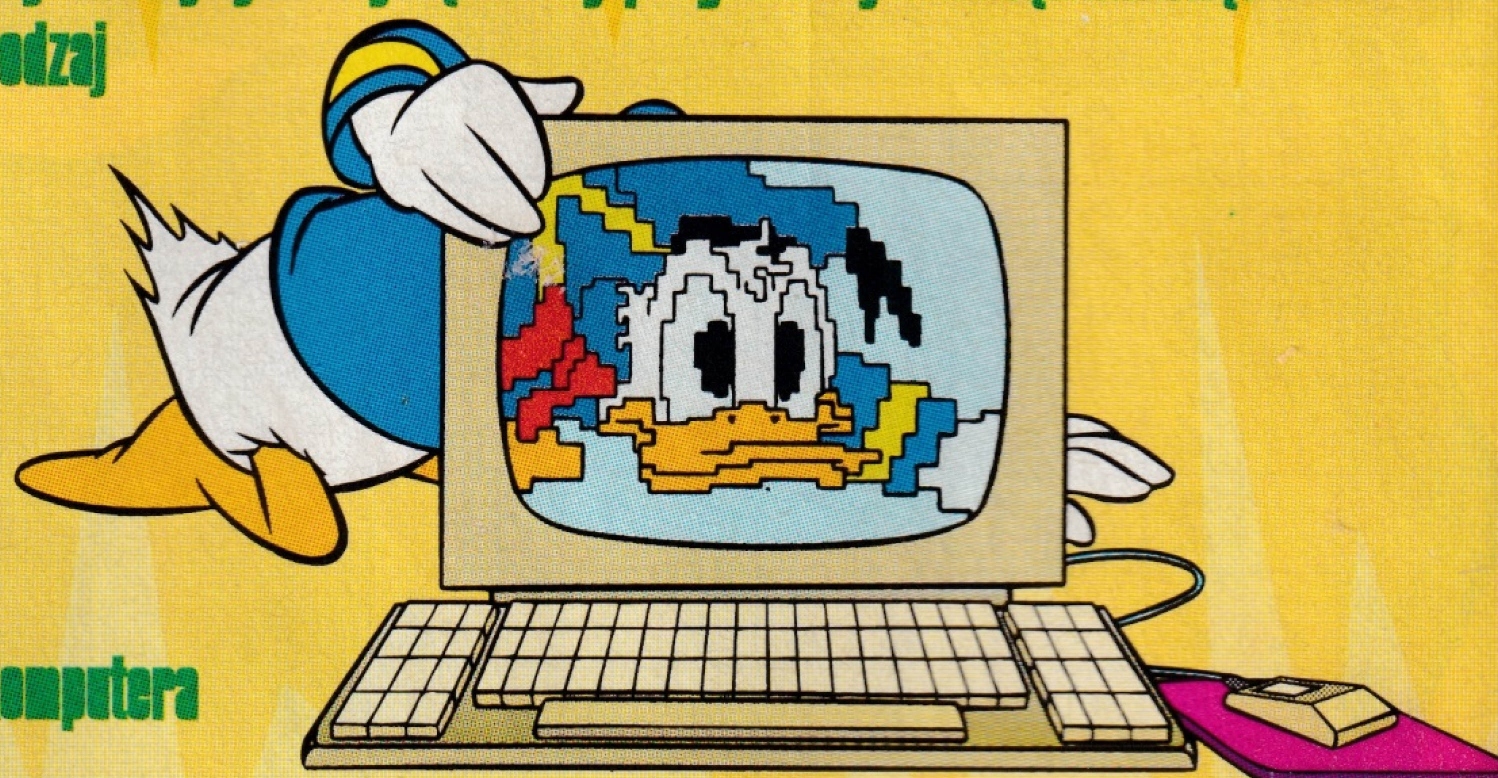
⇨ Następnie sklej pudełko. Wewnętrzną część komputera przyklej do spodu pudełka tak, żeby uchwyty żółtych pasków wsunęły się w odpowiednie otwory w pudełku.

⇨ Zaczekaj, aż klej wyschnie i dopiero wtedy wypróbuj działanie twojego komputera.

ZOSTAŃ UŻYTKOWNIKIEM KOMPUTERA!

Działanie komputera jest bardzo proste. Do górnego, owalnego otworu wrzucasz małą, papierową kulkę. W zależności od położenia suwaków wypadnie ona z jednego z ośmiu dolnych otworów. Teraz wystarczy tylko wyciąć karty programisty i zacząć zabawę.

Nasz tekturowy komputer jest dość prosty i wykonuje tylko jeden rodzaj programów – rozpoznaje różne rzeczy na podstawie ich cech. Na początek proponujemy kilka gotowych programów. Następne możesz układać sam.



Na każdej karcie programisty znajduje się osiem obiektów, należących do tej samej grupy – na przykład ZWIERZĘTA. Każdemu z tych obiektów przypisane są trzy cechy. W naszym przykładzie: czy ma ogon, czy ma futro, czy jest udomowione. Suwaki swojego komputera ustawiasz zgodnie z opisem na karcie programisty.

Potem uruchamiasz komputer – do okrągłego otworu wrzucasz małą, papierową kuleczkę, która wypadnie w jednej z dolnych szufladek. Sprawdzasz odpowiedź komputera na odwrocie karty programisty. Ale numer! Zgadza się!

ZOSTAŃ PROGRAMISTĄ!

Ty także możesz napisać własny program. Nie jest to łatwe, ale niezwykle emocjonujące. Jak to zrobić?

Musisz wybrać własną kategorię obiektów (na przykład: rośliny, potrawy, spędzanie wolnego czasu). Musisz wymyślić trzy cechy, jakie można przypisać danej kategorii obiektów, a następnie ułożyć 6 pytań, tak jak w podanych przykładach. Następnie musisz użyć KOMPILATORA, aby przetłumaczyć twój program na język komputera. Sprawdzasz, na które pytania padła odpowiedź TAK, a następnie dopasowujesz zestaw odpowiedzi na pytania do literki, oznaczającej szufladkę komputera.

KOMPILATOR

2; 4; 6 – A
2; 4; 5 – B
2; 3; 6 – C
2; 3; 5 – D
1; 4; 6 – E
1; 4; 5 – F
1; 3; 6 – G
1; 3; 5 – H

PRZYKŁAD

Niech naszą kategorią obiektów będą POTRAWY, a trzy cechy to: czy jest słodkie, czy je się to na ciepło, czy jest płynne. Oto zestaw sześciu pytań:

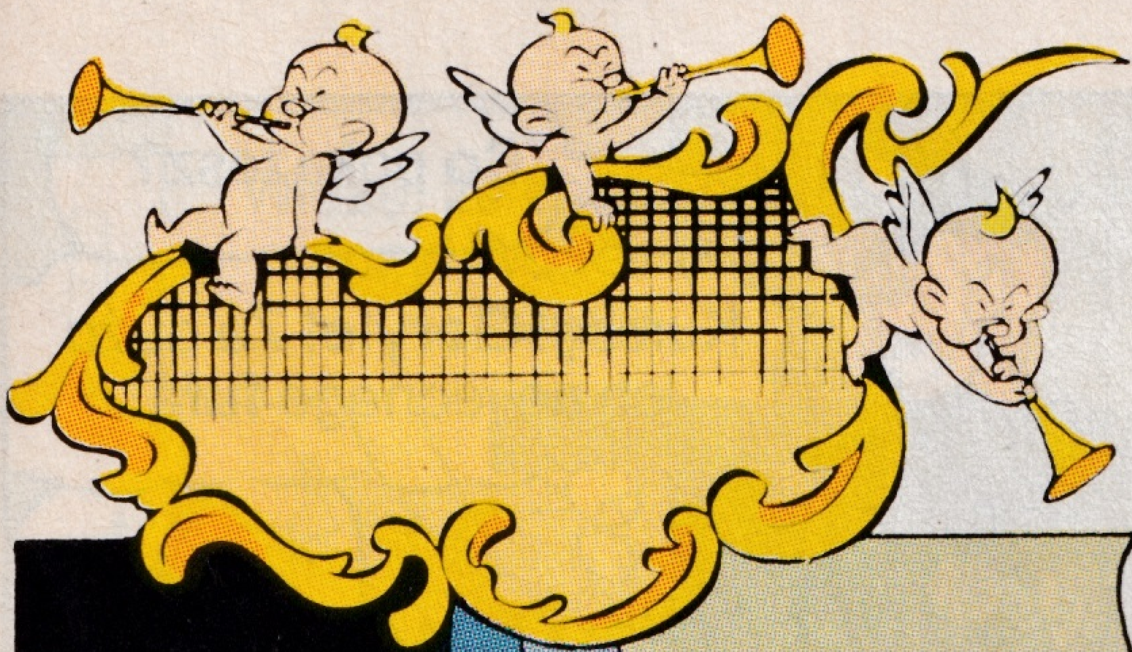
PROGRAM: POTRAWY

1. Czy potrawa jest słodka?
2. Czy potrawa nie jest słodka?
3. Czy potrawę jesz na zimno?
4. Czy potrawy nie jesz na zimno?
5. Czy potrawa jest płynna?
6. Czy potrawa nie jest płynna?

Teraz najtrudniejszy moment całej zabawy: musisz znaleźć osiem potraw, które pasują do kompilatora.

A – nie słodka/nie zimna/nie płynna ⇨ KOTLET
B – nie słodka/nie zimna/płynna ⇨ ZUPA
C – nie słodka/zimna/nie płynna ⇨ KISZONA KAPUSTA
D – nie słodka/zimna/płynna ⇨ KEFIR
E – słodka/nie zimna/nie płynna ⇨ GOFR
F – słodka/nie zimna/płynna ⇨ CZEKOLADA NA GORĄCO
G – słodka/zimna/nie płynna ⇨ LODY
H – słodka/zimna/płynna ⇨ COCA COLA

Komputer można też wykorzystać do pokazów czarodziejskich lub zakładów. Wręczasz koledze listę ośmiu obiektów (np. zwierząt) i każesz wybrać jedno z nich. Następnie zadajesz trzy pytania: czy zwierzę ma ogon, futro i czy jest udomowione? „Teraz mój magiczny komputer – mówisz – wskaże zwierzę, które wybrałeś!” Ustawiasz suwaki zgodnie z odpowiedziami kolegi, wrzucasz kulkę do otworu, sprawdzasz wynik na karcie programisty i z tryumfem obwieszczasz, że komputer wskazał rozwiązanie...



Walt Disney

WUJEK SKNERUS

Opera za dziesięć centów







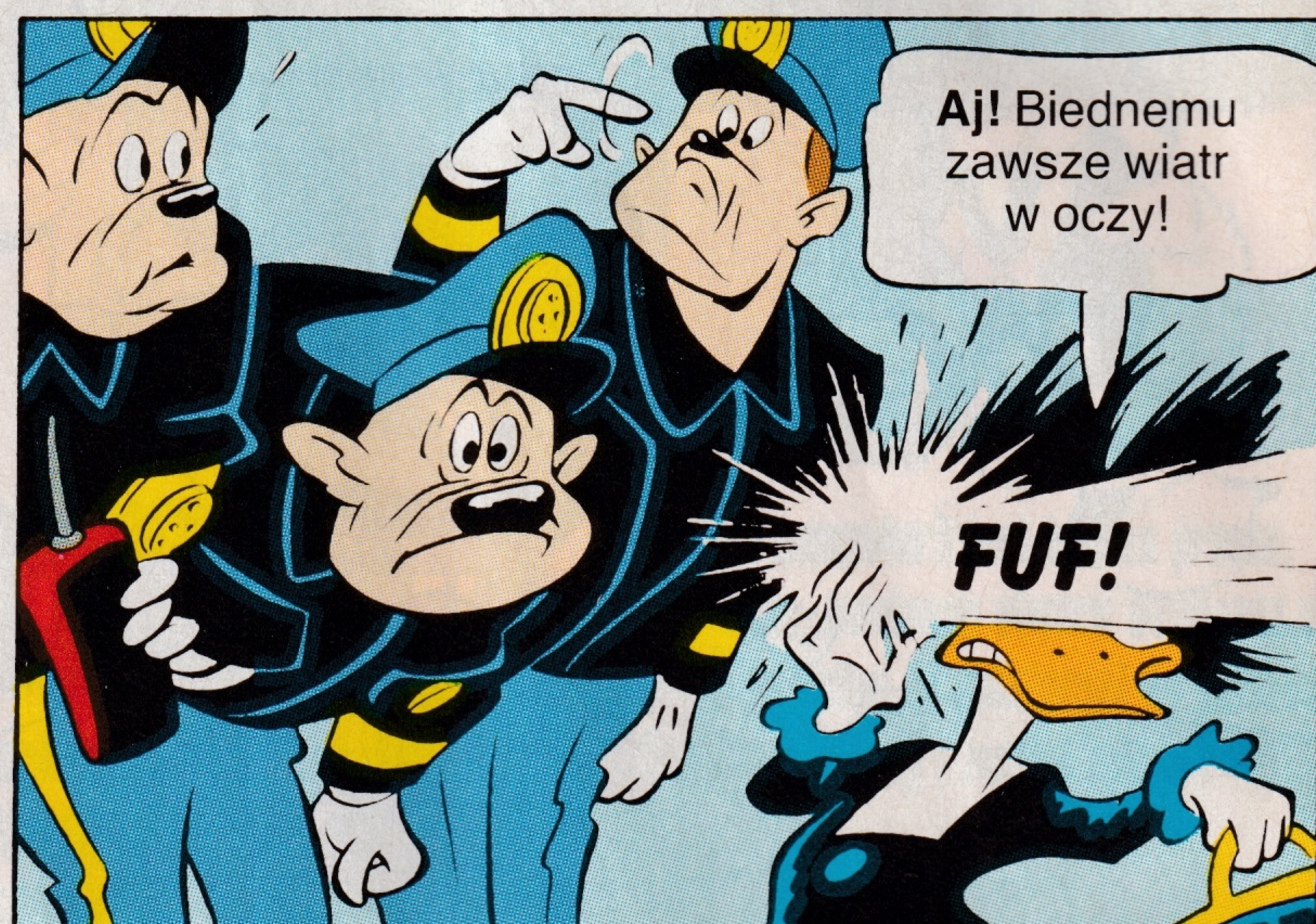





Jak tylko staruch wyjdzie ze skarbca, dziesięciocentówka zmieni właściciela! Już ja mu pokażę!


Co pokażesz?
Kurczę! Goryle! Za dużo ich na jednego fufa!
Ekhm... Nic takiego!


Jestem akwizytorką, sprzedaję sprzęt i wyposażenie agencjom ochrony! Czy zechcą się panowie zapoznać z działaniem gazu fufowego?


Aj! Biednemu zawsze wiatr w oczy!
FUF!


W tym czasie...
Co dzisiaj dają? Aha, „Mistrzowie Opery"! Czyli będzie składanka!
Taka zbioróweczka – żeby rodzice mogli
pokazać dzieciakom najlepsze operowe kawałki!


Fatalnie! Chyba powinienem poważnie poszerzyć wiedzę w tym temacie!
Spokojnie, w drodze na przedstawienie zafunduję ci przyspieszony kwiz operowy!


Zaczynają od arii z „Czarodziejskiego Fletu"! Prosimy o krótkie streszczenie!
Bohater pozytywny walczy z czarnym charakterem przy pomocy mistycznej muzyki!


O czym jest „Jaś i Małgosia"?
Banalne! O dwóch szkrabach i głodnej jędzy!


Widzę, że znasz się na rzeczy! Wobec tego... „Pirat"?
Taka historyjka o piratach... Bo oni to inaczej tacy... **Bracia Be!**
Słyszeliście? **Widział nas!**
Cicho, ofiaro! On tylko **głośno myśli!**


Mam nadzieję, że pamiętacie plan?
Jasne! Porywamy tego gościa od opery, z którym Sknerus ma się spotkać i wywozimy go daleko za miasto...
176-167
176-671
176-761


...a tymczasem **ja,** udając Bassoprofonda, w teatralnych ciemnościach podsuwam Sknerusowi umowę, na mocy której jego skarbiec staje się **naszą własnością!**


To nie jest takie proste! Jesteś przygotowany do tej roli? Czy ty w ogóle wiesz, co to jest **opera?**
176-167


Bynajmniej tak!
Myśmy z więzienia ptaszki są trzy,
każdy przebiegły, cwany i zły,
świat policyjny przed nami drży –
myśmy z więzienia ptaszki są trzy!
176-671


Myśmy z więzienia ptaszki są trzy,
co wszystko kradną noce i dni,
bo całe sedno sprawy w tym tkwi –
myśmy z więzienia ptaszki są...
176-671


Ejże, no co?!
Słuchaj, Pavarotti, będziesz śpiewał dopiero w **przebraniu** – nie wcześniej!
Chcesz nas wkopać?
176-167


Przepraszam, chłopaki, ja...
Nieważne! McKwacz pewnie jest już w operze!
Do roboty! Na nas już czas!
67


Sknerus za chwilę ma spotkanie z Bassoprofondim!
Więc musimy go **uprzedzić!**


To **on!** Wystrojony jak szczur na otwarcie kanału!

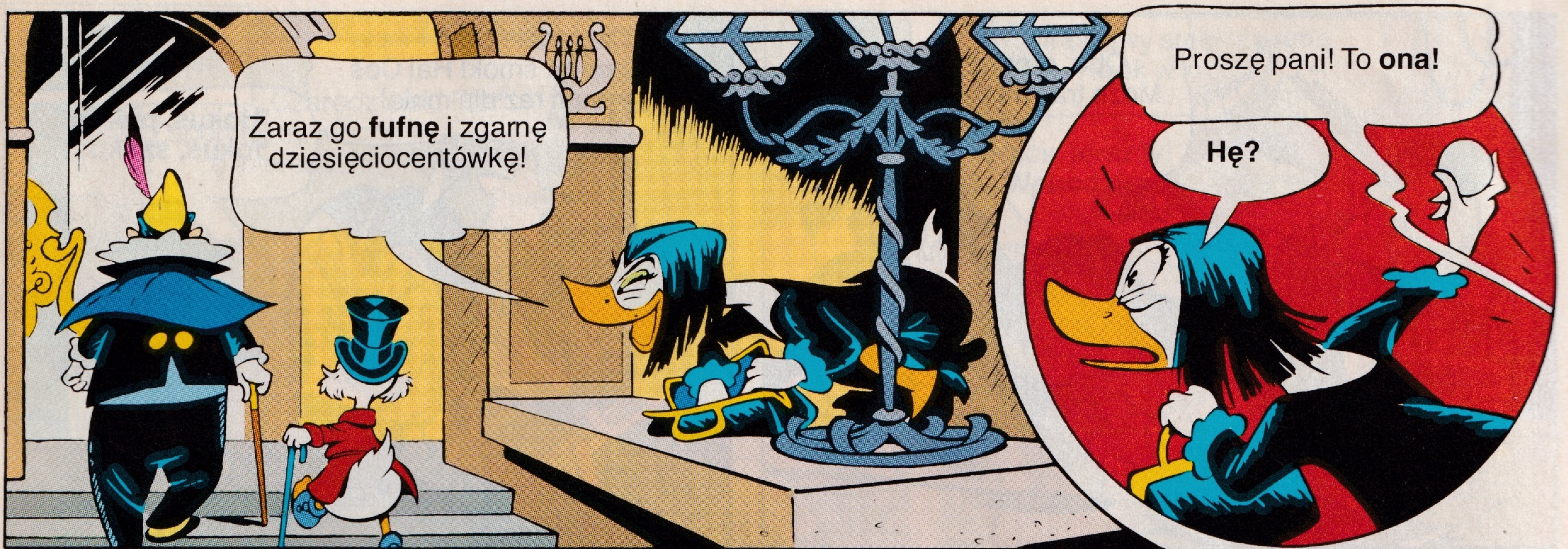

O, Dio mio! Ratunku!
Cicho, grubasie! Nic ci nie zrobimy!
176-761


Ależ ja za **momento** mam spotkanie z panem...
Spokojna głowa! Zajmiemy się tym kaczorem!


Po chwili...
Pan Tenore Bassoprofondo?
Nie inaczej, mój drogi!


Pozwól, szanowny, że przejdziemy do interesów!
Jak najchętniej!


Tylko jedno pytanie – po co panu ta **maska?**
To... ekhm... cenna pamiątka z roli w **„Piracie"!**


Zaraz go **fufnę** i zgarnę dziesięciocentówkę!
Proszę pani! To **ona!**
Hę?


Tak, dzieci! To **Baba Jaga** z „Jasia i Małgosi"! Możecie ją poprosić o autograf!
HURRA!
Wielkie nieba!


Prosimy panią o **autograf!**
Baba Jaga to imię czy nazwisko?
Na pewno ma pani **sto** czarnych kotów!


Patrzcie: **woda!** Zobaczymy, czy się **rozpuści!**
Banda bachorów! Nie zniosę tego!


Jak ja nie cierpię wielbicieli!
WEJŚCIE DLA ARTYSTÓW


Znowu popsuli mi plany! Życie jest **niesprawiedliwe!**
Hm... **Chociaż...**


Wystarczy, że założę jakiś kostium – wtedy bez problemu zbliżę się do McKwacza!
PSTRYK


Oho, program wieczoru! Może trafi mi się odpowiednia postać...


W „Czarodziejskim Flecie" występuje smok! Ha! Coś w sam raz dla mnie!
Hokus, pokus, fokus, szokus!


Niech z Magiki będzie smokus!
Teraz jestem poza podejrzeniami!
WIUCH!


Wystarczy, że raz chuchnę ogniem i Sknerus bez oporu odda mi swoją dychę – i jeszcze będzie błagał o litość!


W tym czasie...
Mam nadzieję, że dojdziemy do porozumienia w sprawie transakcji?
Tak myślę! Akurat mam przy sobie **umowę...**


Na co jeszcze czekasz? Dawaj, dawaj, dawaj!
Oj, tego nie mieliśmy w planie! Przecież on nie może jej zobaczyć **w świetle!**


...ale jeszcze nie ustaliliśmy ceny! Najpierw musi mi pan przede wszystkim dowieść, że zna się na operze!


Wiem wszystko o operze! Sknerus McKwacz jest jednym z lepszych znawców operowej sztuki na świecie i...
Ooooch!


Rozpoczął się pierwszy numer...
„Czarodziejski Flet"! Zapomnijmy na chwilę o interesach!
Pomocy! Pomocy! Pomocy!


Straszliwy smok za mną krok w krok...
Smok, teraz ty! **Wchodzisz!**


Zaraz się przekonamy, jak mi wychodzi **zianie ogniem!**


WUCH!
JAUĆ!


Chyba się poparzyłam... Strasznie gorące te płomienie! I **co teraz?**


Giń, bestio, giń! Niechaj dopełni się twój los!
Triumf! Triumf!

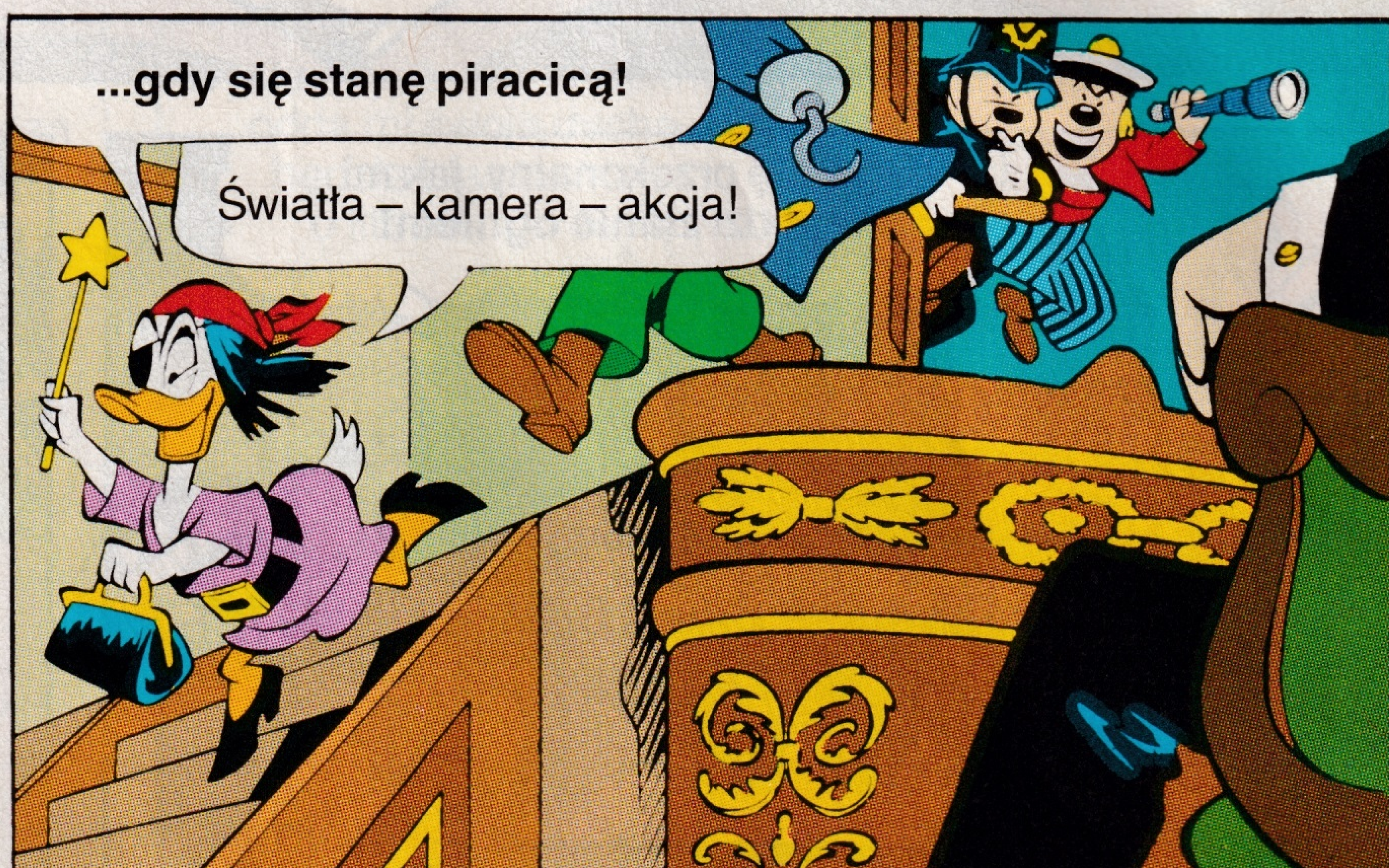

Jak dla kogo!
KOPS!

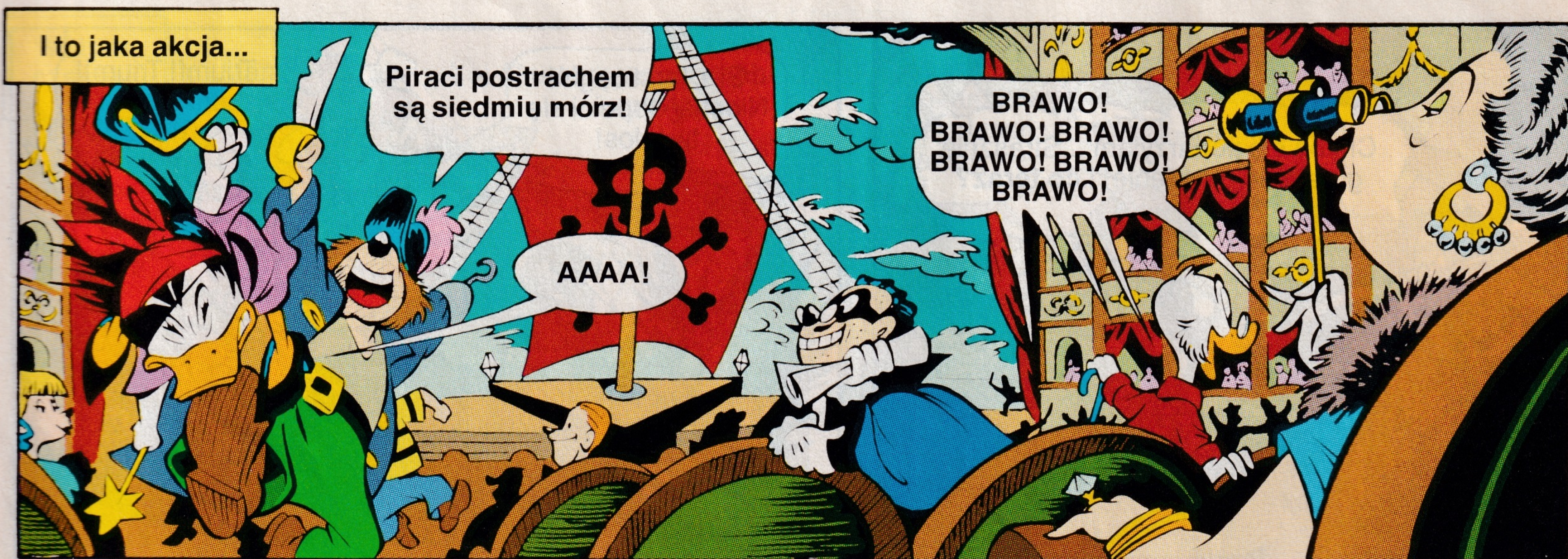

Wybawił go nasz bohaterski czyn! Cieszmy się więc!
Hip, hip, hura... **Aaaaaj!**


A na widowni...
Na co jeszcze czekamy? Podpiszmy umowę i cześć pieśni!
Czekamy... Czekamy... Ekhm...
Czekamy, aż **zgasną światła!!!**


Teraz scena z „Pirata"! Chyba wszystko pamiętacie?
Tak, szalejemy **między widzami!** Nie takie rzeczy się robiło!


Między widzami? Taka szansa może się już nie powtórzyć!
Hokus, pokus, będzie byczo...


...gdy się stanę piracicą!
Światła – kamera – akcja!


I to jaka akcja...
Piraci postrachem są siedmiu mórz!
AAAA!
BRAWO! BRAWO! BRAWO! BRAWO! BRAWO! BRAWO!


Skandal! Ile razy można powtarzać ten sam numer z wykopywaniem biednej czarownicy!


Ostrożnie z rekwizytami!
Och!



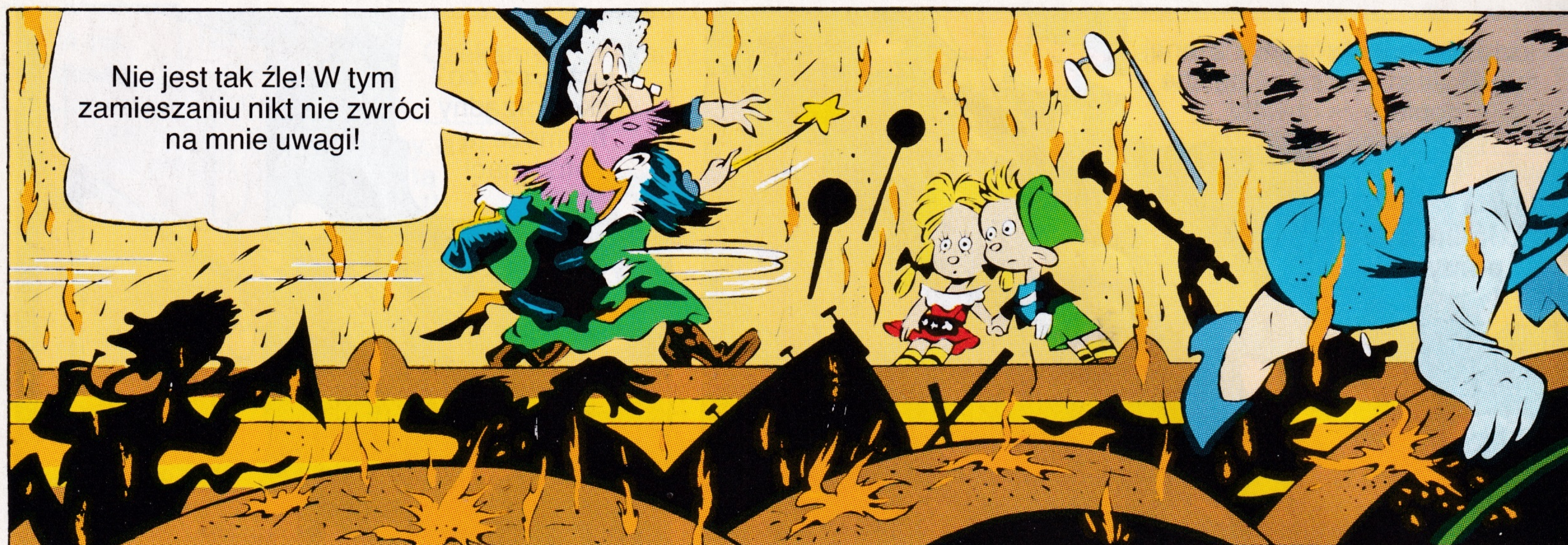






SZUUUUST!

Oż, ty... Tego nie było w **libretcie...**


Nie jest tak źle! W tym zamieszaniu nikt nie zwróci na mnie uwagi!


Wykorzystam tę kichę, żeby zagarnąć dychę! Chi, chi, chi!
Ojoj!..


Dzisiaj mam **wyłączność** na interesy z McKwaczem!
Spadaj, ważniaku! Nie przeszkadzaj mi!


Chociaż właściwie... Przyszedł mi do głowy **lepszy pomysł!**
FUF!


Zatrzymam cię jako zakładnika! Zamienię cię w **śpiewającą żabę** i wypuszczę dopiero jak Sknerus da mi swoją dychę!


SCHOWEK
Nie możesz! Nie jestem tym snobem, za którego mnie bierzesz!
Tak? A niby kim jesteś?


Jeszcze się pytasz? Nie poznajesz mnie?


Dosyć tego! Przebrała się miarka!
Przestań! Na twoim miejscu nie robiłbym sobie tego!
FUF!
FUF!


Przestań mącić mi w głowie!
„Na twoim miejscu..." **Ejże!**
UMOWA


W porządku, nic ci nie zrobię! Dzięki tobie wiem, jak wziąć McKwacza **z zaskoczenia!**
BZYT!


Dobrze, że pan się znalazł! Przeczytam tylko umowę i...
He, he! Zaraz cię **fufnę!**


„Ja, niżej podpisany Sknerus McKwacz, przekazuję cały swój majątek Braciom Be..."
CO?!
CO?!


Wszystko jasne! Udajesz Bassoprofonda, żeby mnie **wykołować!**
Nic z tego! Wybij to sobie z głowy! Dawaj różdżkę!


Ja ci dam taką umowę, że ci się odechce do końca życia!
BU-BUCH!


Hę? A już myślałem, że nic mnie nie zaskoczy!...



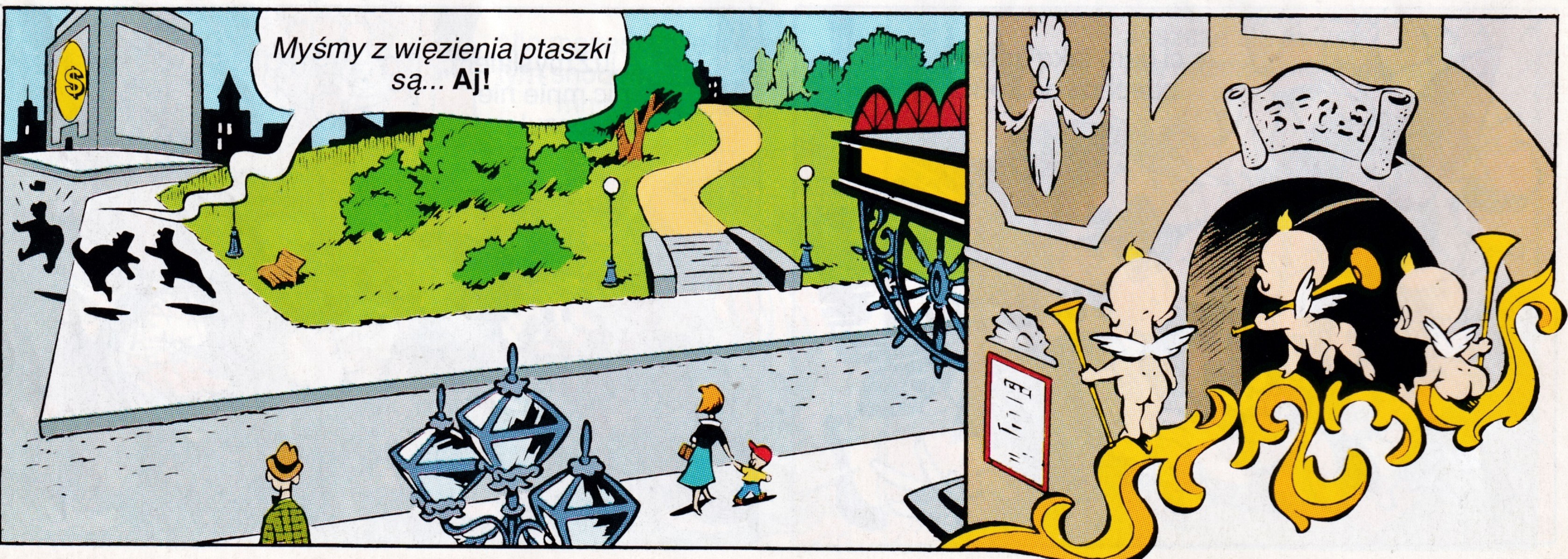








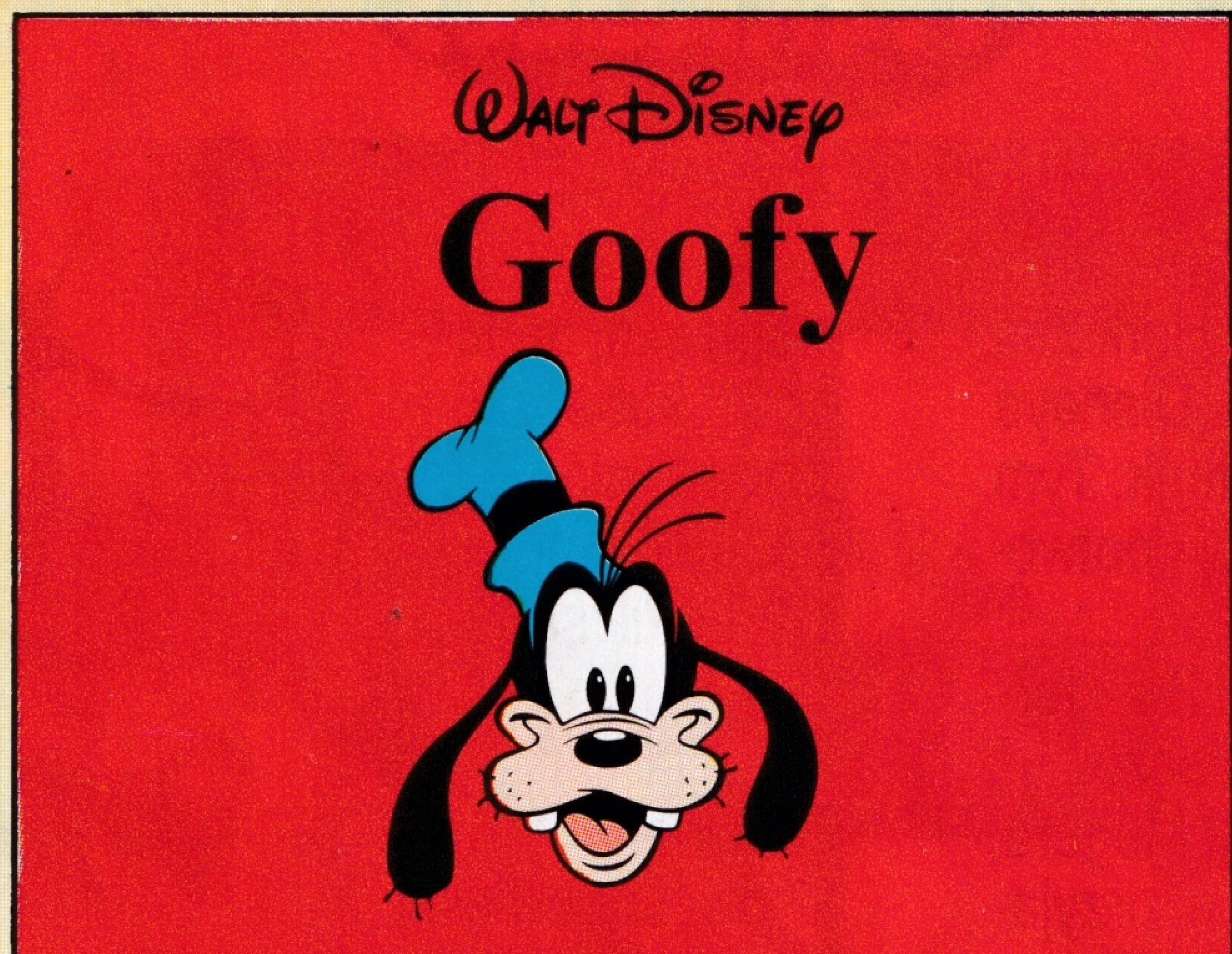




„KACZOR DONALD" – NAJZABAWNIEJSZE PISMO DLA DZIECI! NUMER 36(106)1997, WYDAWNICTWO EGMONT POLSKA, 00-810 WARSZAWA, UL. SREBRNA 16. REDAKCJA: **TOMASZ KOŁODZIEJCZAK** (REDAKTOR NACZELNY), **AGNIESZKA WIELĄDEK, KSENIA CHAMERSKA,** TŁUMACZENIE KOMIKSÓW: **MICHAŁ WOJNAROWSKI,** KONSULTACJA JĘZYKOWA KOMIKSÓW: **PROF. JERZY BRALCZYK,** DTP: **EWA OSZWAŁDOWSKA**
DRUK: SUPERKOLOR S.A.

Zawsze śmieszne...

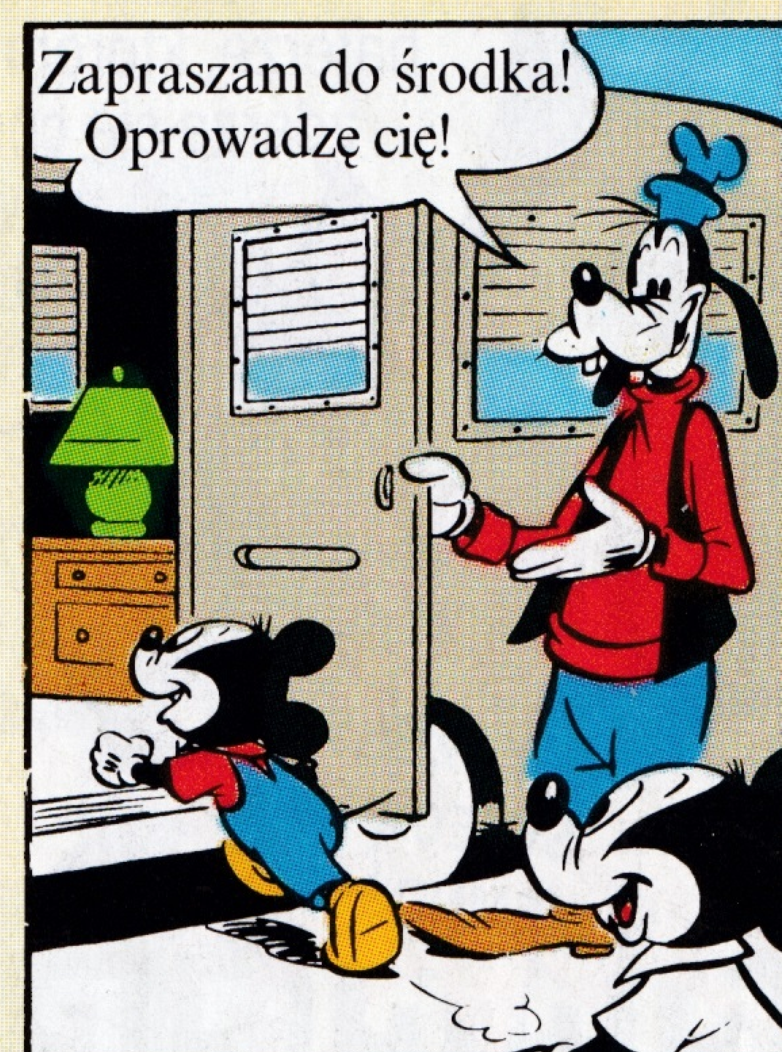
KOSZTOWNA WYGODA



















Szukaj w sklepach znaku z myszką. Zabawki tak oznaczone są oryginalne. Wyprodukowano je na licencji firmy Disney.







Po serii "kreskówek" o przygodach 101 dalmatyńczyków, indiańskiej księżniczki Pocahontas oraz Króla Lwa, Walt Disney przedstawia nowy, rysunkowy film akcji ! "Herkules" - to opowieść o walecznym bohaterze, któremu ciągle zdarza się coś niesamowitego...
-Co to za hałas i krzyki? Słychać wyraźnie szczęk mieczy.
-Co się dzieje?
- Czy już wiesz? To Herkules, bohater nowego filmu Disneya toczy kolejny pojedynek. Tym razem walczy z Hydrą - potworem o wielu głowach.
- Czy zwycięży? Tak! Bo Herkules, to siłacz nad siłacze.

Jego ukochaną jest Megera, piękna księżniczka, a przyjacielem skrzydlaty koń - Pegaz. Ich przygody możecie obejrzeć w kinie.

Jeżeli lubisz Herkulesa, to "BRIO" ma dla Ciebie niespodziankę: figurki filmowych postaci! Dzięki nim stworzysz własną, fantastyczną opowieść o najsilniejszym człowieku na ziemi.

Firma "BRIO" przygotowała również maskotki, skarbonki, stempelki, breloczki, kubeczki, a nawet ołówki z postaciami z "Herkulesa".

Zabawek z nowej opowieści Disneya szukaj m.in. w firmowym sklepie "BRIO", o nazwie "Kuzyn Klaun" (Centrum KLIF - Gdynia) oraz na stacjach STATOIL w całym kraju. Wraz z nimi na pewno pojawi się u Ciebie PRZYGODA!

OCZY I ZĘBY ŚWIECĄ W CIEMNOŚCI !



KLAUN POLECA

Nano Baby - wirtualne maleństwo

W chwili rozpoczęcia gry zostajesz rodzicem malutkiego bobasa - chłopca lub dziewczynki. Twoje zadanie, to zabawa z nim, karmienie, przewijanie, kąpanie itp. Jeżeli spełnisz swoje obowiązki, Nano Baby będzie szczęśliwe. Jeśli nie - gra się skończy i wszystkim będzie smutno.
Gdy Twoje Nano Baby skończy 3 latka (po około 12 dniach gry) urodzi mu się braciszek lub siostrzyczka!
Gra jest bardzo popularna w Japonii i Stanach Zjednoczonych. Zdobyła już zwolenników w Europie.
Każdy chce mieć własne Nano Baby, albo wirtualne zwierzątko.



Za tydzień:
- worek Świętego Mikołaja



SUPER HIT !



Herkules, to niesamowita postać. Potrafi zamienić się w akrobatę i robić nieprawdopodobne sztuczki, np. balansować na brodzie. Tego nikt inny nie potrafi.

nano BABY

ZAGADKA

Jak ma na imię ukochana Herkulesa ?

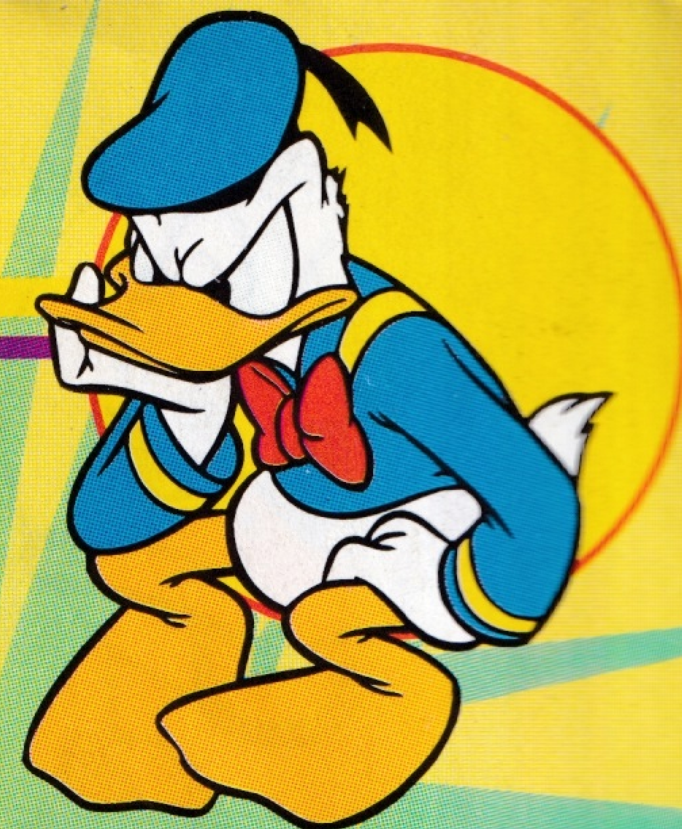
Odpowiedź wyślij na adres: Szczecin 5, P.O. BOX 97 do 13 grudnia 1997.
Do wygrania: figurki bohaterów filmu "Herkules".
Ogłoszenie wyników zagadki 11 lutego 1998 r.



NAGRODY

Kontakt dla sklepów i hurtowni zainteresowanych zabawkami "BRIO" - fax (091) 423-05-07

KRZYŻÓWKA



Wpisz wyrazy do odpowiednich wierszy i kolumn, a z zaznaczonych pól odczytaj hasło. Na kartki pocztowe z odpowiedziami czekamy do 06.12. Nie zapomnij napisać, którą nagrodę chcesz wygrać! Nasz adres: Krzyżówka 36, ul. Srebrna 16, 00-810 Warszawa.

Krzyżówkę ułożył Konrad Wilczak z Warszawy. Konrad otrzymuje kubek i plecaczek.

POZIOMO
1. Hyzio dla Donalda.
6. Miki lub Minnie.
9. Piąte koło w samochodzie (prócz zapasowego).
10. Złota, spełnia życzenia.
11. Łączy w działaniach matematycznych.
12. Niejedna w szkole.
14. Nosi ciężkie pakunki.
18. Prezent.
19. Epoka dinozaurów.
20. Powiewa nad łodzią.
21. Piast...
23. Pies Mikiego.
24. Winnetou.
26. Słynny Walt.
29. Znak zodiaku.
30. Naramiennik.
32. Miejsce w pracy.
33. Zespół śpiewaków.
34. Sprawa do załatwienia.

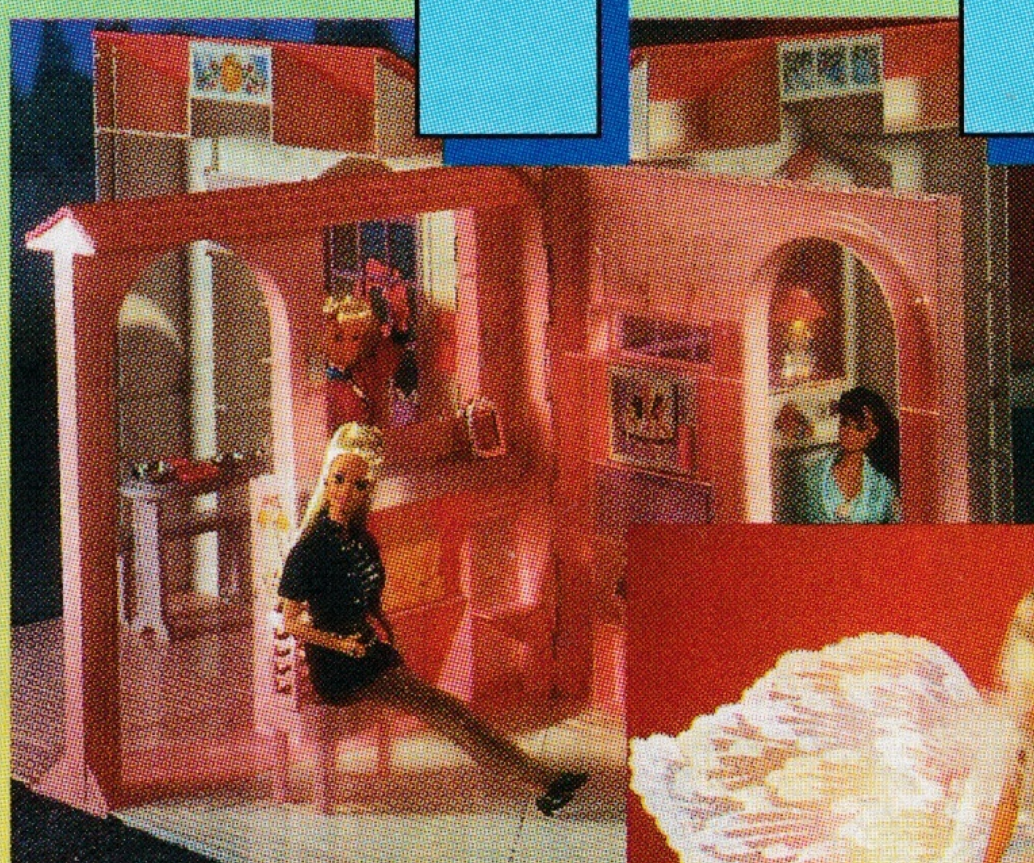
PIONOWO
1. Skok.
2. Sznur do skakania.
3. Spięcie elektryczne.
4. Po imieniu.
5. Donald dla Delli.
7. W berka lub w chowanego.
8. Okrągła do kopania.
10. Młotem albo dyskiem.
13. Drzewo.
15. Pieczywo w kształcie księżyca.
16. „Żelazny" list.
17. Śmiech to...
19. Może być konna.
22. „... do młodości"
23. Dom dla króla.
25. Przechodzi przez dwa punkty.
26. Na budynku.
27. Kierownica na okręcie.
28. Człowiek śniegu.
31. Ogon sukni.

DWA POJAZDY DO SKLEJANIA





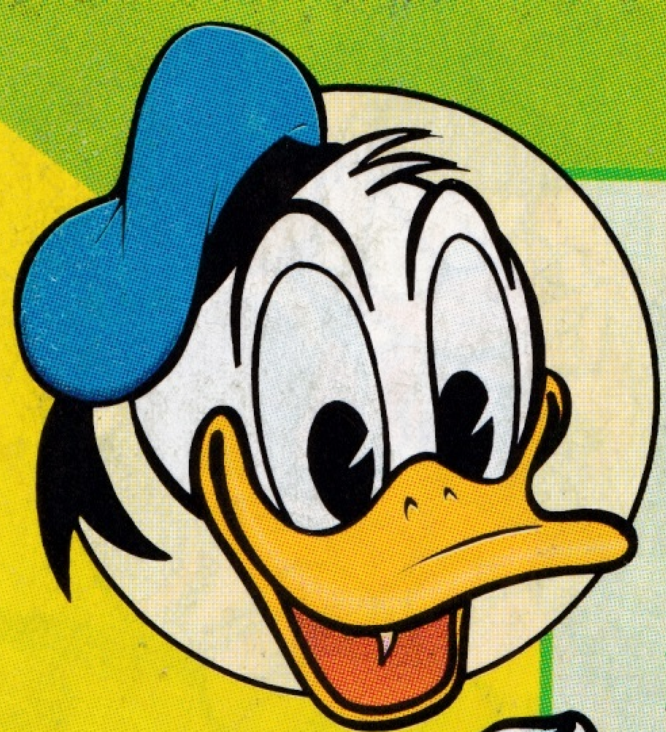
Barbie™ LALKA I DOM





KACZOR DONALD 36 KRZYŻÓWKA KUPON

ZA PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 30 NAGRODĘ OTRZYMUJE JOANNA CZERNIAK Z WARSZAWY.



MYSZKA MIKI

„Kochany Miki! Jak ja lubię się tobą opiekować, kiedy jesteś chory! Mam nadzieję, że już czujesz się lepiej!"

Miki miał lekki katar. Ale kiedy w obroty wzięła go **SIOSTRA KLARABELLA**, jego zdrowiu zaczęło zagrażać poważne niebezpieczeństwo.

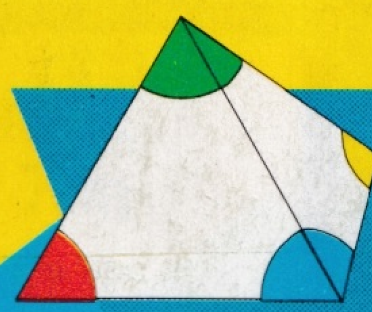


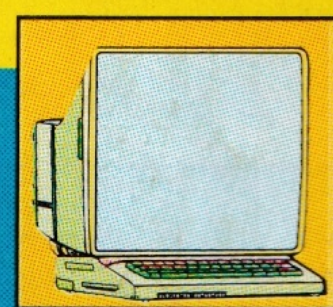


CYBERWOJNA

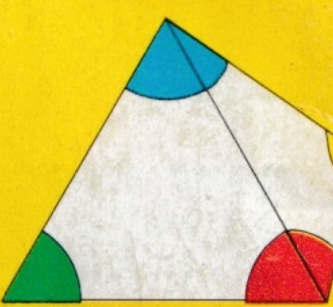
GRA

ZOSTAŃ WŁADCĄ SIECI KOMPUTEROWEJ





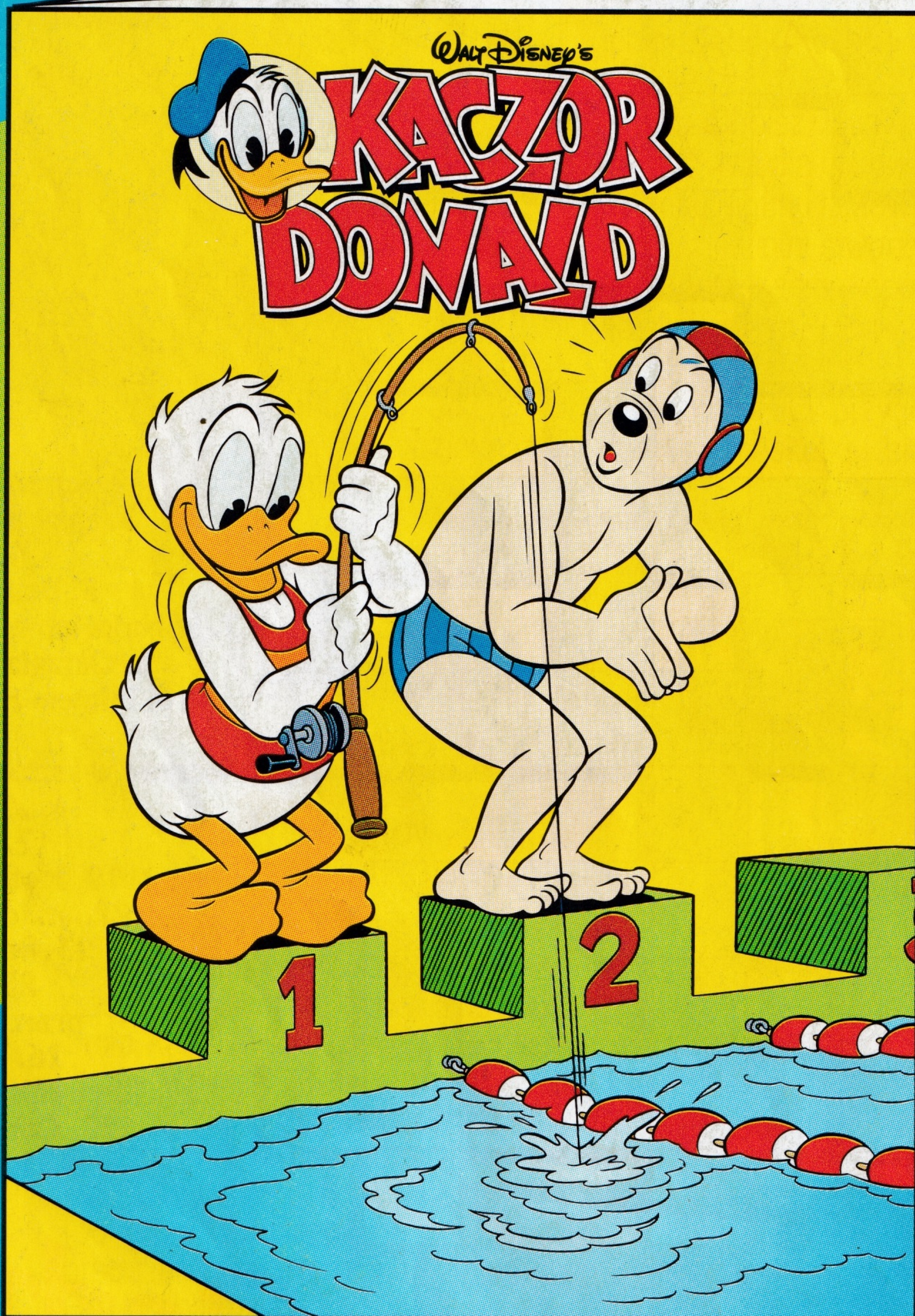




KONKURS, W KTÓRYM MOŻESZ WYGRAĆ KOMPUTER MULTIMEDIALNY Z OPROGRAMOWANIEM!

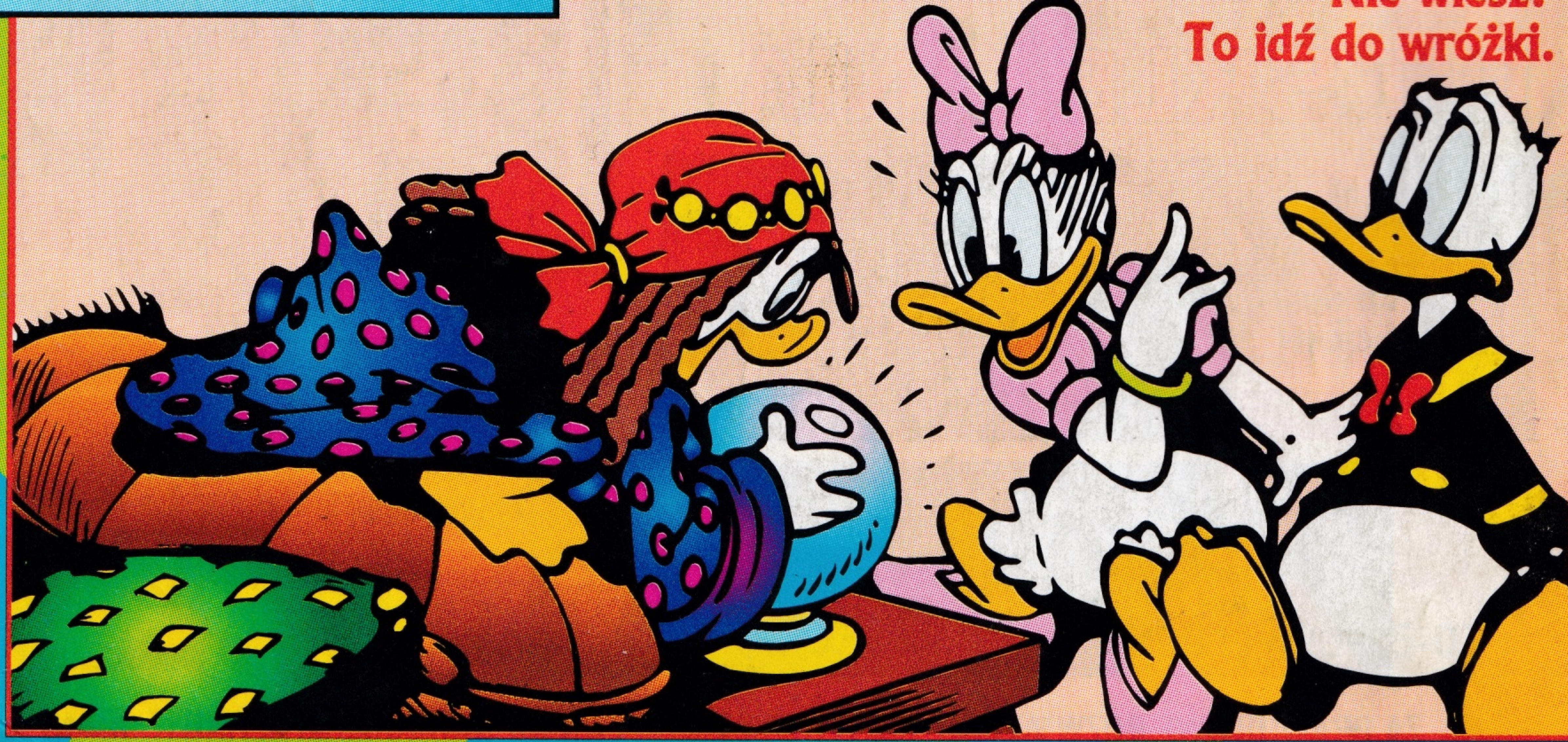


ZA TYDZIEŃ:



KACZOR DONALD

„Kadabra abra, złom i makabra, przyszłość wam zagra w temacie szwagra!"
Kto wierzy we wróżby? Oczywiście – Donald!
Kto wróży? Rzecz jasna – siostrzeńcy!
Ale okazuje się, że wypowiedziana w żartach **PRZEPOWIEDNIA** zaczyna się spełniać.
Jakie niebezpieczeństwa czekają na Donalda? Z kim umówi się Daisy? Jak z tarapatów wybrną siostrzeńcy? Nie wiesz? To idź do wróżki.



ZAGADKI MIKIEGO



KRZYŻÓWKA



Zawsze śmieszne...